PC ACTION

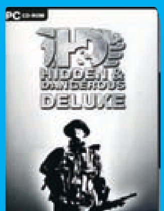
www.pcaction.de

DVD

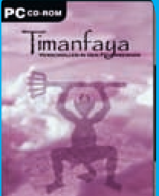
4 KOMPLETTE SPIELE AUF DVD IM HEFT



STAR WOLVES 2
Preisgekröntes Action-Abenteuer mit elitären Weltraum-Schlachten



HIDDEN & DANGEROUS DELUXE
Taktik-Shooter der Macher von Mafia



TIMANFAYA
Adventure für Zak Mc-Kracken-Liebhaber



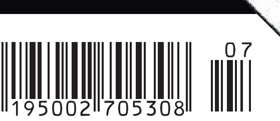
TRACKMANIA NATIONS FOREVER
65 Rennstrecken samt Editor

FETTE MODS & MAPS AUF DVD!

BATTLEFIELD 2 – Allied Intent Xtended: Brandneue Kampagne!

WORLD of WARCRAFT – Grid: Nie wieder planlos im Raid

16 – Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG – usk



FUSSBALL TOTAL!

Test: UEFA Euro 2008 + 6 Fußball-Spiele auf DVD + EM-Extraheft

EM-GUIDE 2008 – FUSSBALL-EM 2008

13. JAHRGANG
AUSGABE 149
7/2008
€ 5,30

Action-Kracher exklusiv enthüllt

DER HERR DER RINGE CONQUEST

+VIDEO

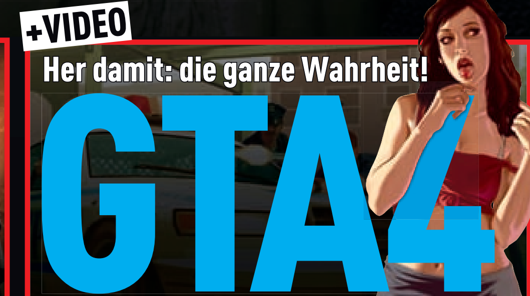
Endlich darfst du Frodo töten!



Live dabei: Weltuntergang!

FALLOUT 3

+VIDEO



Her damit: die ganze Wahrheit!

GTA 4

Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,20

Frag Machine

STYX GAMING MOUSE



CODENAME:	Styx	BESONDERE FÄHIGKEITEN:	4fach-Feuer
ZIELVORRICHTUNG:	Lasergesteuert	AUSRÜSTUNG:	7 Tasten
GEWICHT:	128 g	TARNUNG:	Schleichmodus mit
PRÄZISION:	800 bis 2200 dpi		Teflonfüßen

www.speed-link.com



Die Redaktion

Magazin

JOACHIM HESSE
… hat keine Zeit, zu spielen, sieht stattdessen die erste *PC ACTION kocht*-DVD und stellt sich dabei die Gesichter der Anhänger von Tim Mälzer vor.



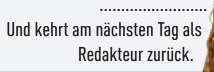
HARALD FRÄNKEL
… müsste dieser Tage nach ewigem Warten endlich sein Baby bekommen haben, ein neues Wägelchen mit Pferd vorn drauf (falls nicht, gibt's Tote).



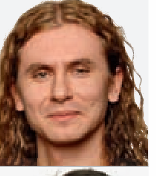
WOLFGANG FISCHER
… hat sich bei den Aufnahmen zum Bild rechts einen Bandscheibenschaden zugezogen und will fortan dicke Brummer wie Hesse und Brehme nicht mehr herumtragen.



ALEXANDER FRANK
… verlässt die Redaktion nach Ende seines Volontariats.



Und kehrt am nächsten Tag als Redakteur zurück.



DENNIS BLUMENTHAL
… möchte bitte aus dem Kinderparadies abgeholt werden und macht das Gleiche wie jeden Monat: Er versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen!



MICHAEL GRILL
… freut sich, dass es so viele Vogelliebhaber da draußen gibt und wählt die Moldawier von Kat-C-Games offiziell zum Entwickler des Jahres.



Mods & Maps

MARC BREHME
… geht die große Fußball-Kacke schon vor Beginn auf den Sack und empfiehlt Kollege Bertits einen anderen Busen zum Anschmiegen – den der Natur.



ANDREAS BERTITS
… ist schrecklich neidisch auf seine frisch geschlüpfte Tochter Emily, weil die nämlich den ganzen Tag am Busen nuckeln darf.



Online

LUKASZ CISZEWSKI
… will eine Wohnung in Liberty City und freut sich tierisch, dass Kollege Gürnth endlich wieder Fleisch isst. Männliche Vegetarier sind nämlich albern.



CHRISTIAN GÜRNTH
… spielt *GTA 4*, trinkt eisgekühltes Bier und lässt sich von seiner Freundin bedienen. Das Leben ist schön! Ach ja: Besuchen Sie www.pcaction.de!



Schlachtsüchtig



Die PC ACTION-Redaktion ist im *Der Herr der Ringe*-Fieber. Schuld ist ein neues Spiel.

Blumenthal: Hilfe! Ich dachte, Herr Fischer wäre schon ausgewachsen!

Brehme: Boah! Was könnte zu diesem rasanten Wachstumsschub geführt haben?

Frank: 14 Krapfen, 25 Döner, 17 Pizzen, zwölf Kilo Rindfleisch und ein halbes Minzblättchen.

Grill: Ja und? Sein Kalorienbedarf war doch schon immer eher überdurchschnittlich …

Hesse: Aber nicht zum Frühstück! Ich habe ihn gezwungen, das alles zu verschlingen. Ich wollte schon immer einen Olifanten haben.

Fränkel: Sie stehen also drauf, auf fetten, behaarten Männern zu reiten?

Bertits: Nein. Seit Hesse *Der Herr der Ringe: Conquest* in London ansehen durfte, hält sich unser Chef für einen Uruk-Hai.

Redaktion im Chor: Gesundheit!

Hesse: Auf in die Redaktion, meine tapferen Recken! Lasset uns Geschichten schreiben!

Fischer: Töröóö!

Außerdem im Handel:

PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie und wir aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!



Sonderheft Assassin's Creed
Alles zum Action-Kracher! Tipps und Tricks, Komplettlösung, Übersichtskarten, Vorstellung der Charaktere und ein doppelseitiges Riesenposter. Ein Muss für jeden Spieler!



PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer blutigen Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal packten wir die ungeschnittene Fassung von *Memories of Murder* drauf – einen echten Mörder-Film.



PC ACTION kocht:
Unsere beliebte Reihe „PC ACTION kocht" gibt's ab sofort auf DVD. 147 Minuten Laufzeit und 27 Minuten Bonusmaterial wie Trailer und Outtakes machen Sie zum Profi-Koch. Zu bestellen ist das Meisterwerk unter http://abo.pcaction.de.



TEST DES MONATS



Scheinbar geht der einstmals tollen Spiele-Serie die Taktik-Luft aus. Was Ubisoft verbockt hat, erfahren Sie im Test.

Rainbow Six: Vegas 2

THEMA DES MONATS

Der Herr der Ringe: Conquest

AB SEITE 40



Wir sind die Ersten! Da uns Sauron so schrecklich lieb hat, darf PC ACTION das Mittelerde-Spektakel der *Battlefront*-Macher als erstes Magazin enthüllen.

VORSCHAU



Fallout 3

Das wird was! Bethesdas Endzeit-Rollenspiel geizt nicht mit Splatter-Effekten. Bleibt nur die Frage, ob deutsche Spieler das so zu Gesicht bekommen?

PC ACTION 7/2008

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

E-SPORT

BLICKPUNKT

VORSCHAU

TEST

TITELSTORY

EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



AB SEITE 108

EM-Fußball-Special

Um sich so richtig auf die bevorstehende Europameisterschaft einzustimmen, haben wir einige tolle Ballspielchen für Sie aufgetrieben.

HARDWARE

AB SEITE 120

Voll aufdrehen!

Geben Sie's zu, Sie wissen nicht wohin mit Ihrem Zaster – wir schon. Im Test stellen wir 16 absolute Hochleistungsgrafikkarten vor.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

4 Vollversionen: Hidden & Dangerous Deluxe • Star Wolves 2 • Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen • Trackmania Nations Forever • **4 Spiele-Demos:** Audiosurf • Landwirtschafts-Simulator 2008 • The Graveyard • Wik and the Fable of Souls • **11 Videos:** Age of Conan: Hyborian Adventures • Audiosurf • Blind Guardian und Sacred 2 • Der Herr der Ringe und weitere Spiele von EA • Künstler am Computer • Landwirtschafts-Simulator 2008 • Lego Batman • Lego: Indiana Jones • Lost Planet: Colonies • Midways Gamer's Day in Las Vegas • PC ACTION spielt The Legend of Zelda • PC ACTION kocht Tortilla Tycoon • Project Origin • Rainbow Six: Vegas 2 • Stronghold Crusader Extreme • Turok • UEFA Euro 2008

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Zusätzliche Inhalte: **Vollversion:** Facewound • **Videos (erweitert):** Age of Conan • Project Origin • Rainbow Six: Vegas 2

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft



VOLLVERSION

Star Wolves 2



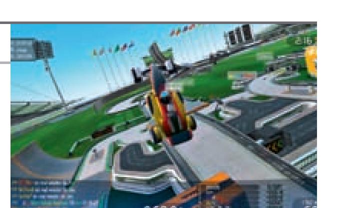
Fesselnde Weltraum-Action mit schickem Metal-Soundtrack

- Wertung in PC ACTION 10/2006: 78%
- Opulente Weltraumschlachten in Echtzeit
- Drei Parteien kämpfen um die Galaxis.
- Sie gestalten den Verlauf der Geschichte aktiv mit.

GENRE	Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	http://starwolves.fip-publishing.com

VOLLVERSION

Trackmania Nations Forever



Ansprechende Mischung aus Action, Rennspiel und Puzzle

- Messen Sie sich im Internet oder Netzwerk auch mit Besitzern von *Trackmania United Forever.*
- Mit 65 brandneuen Strecken
- Steckeneditor enthalten

GENRE	Rennspiel
VORAUSSETZUNG	1,2 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.trackmania.com/de



VOLLVERSION

Hidden & Dangerous Deluxe



Sie sind versteckt, gefährlich und mitten im Zweiten Weltkrieg!

- Führen Sie Ihre Spezialeinheit durch den Krieg.
- 6 Kampagnen mit 23 Missionen
- 4-Spieler-Kooperativ-Modus
- Von Illusion Softworks, den Machern von *Mafia*

GENRE	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG	266 MHz, 64 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.hidden-and-dangerous2.com

VOLLVERSION

Timanfaya



Abwechslungsreicher Rätselspaß in kanarischem Ambiente

- Liebevoll gestaltete Grafik
- Reisen Sie durch 50 Szenen und zu zahlreichen real existierenden Sehenswürdigkeiten auf Lanzarote.
- Einsteigerfreundliche Spielhilfen

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.timanfaya-game.de



VOLLVERSION

Facewound



NUR AUF AB-18-VERSION!

Zweidimensionaler Zombie-Mörder-Simulator

- Von den Machern von *Garry's Mod*
- Über 20 todbringende Waffen
- Massenweise Gegnertypen
- Zweidimensionale Schlenkerpuppen-Effekte

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	1,4 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.facewound.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS

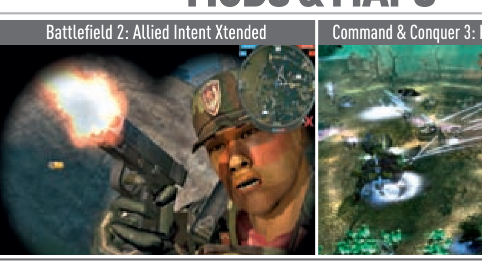
Audiosurf | Landwirtschafts-Simulator 2008



Eine weitere Demo finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS

Battlefield 2: Allied Intent Xtended | Command & Conquer 3: Kanes Rache Map-Pack



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Project Origin | PC ACTION kocht Tortilla Tycoon

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



Der Herr der Ringe und weitere Spiele von EA | Lego: Batman & Lego: Indiana Jones



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

FILM

Memories of Murder

Nur in:

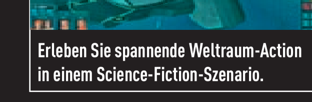


Ungewöhnlicher asiatischer Kriminalfilm, der auf diversen Filmfesten zahlreiche Auszeichnungen abstaubte.

In einem Dorf nahe Seoul erschüttern die Verbrechen eines Serien-Killers die Bevölkerung. Die beiden örtlichen Polizisten Park und Jo jagen den brutalen Frauenmörder, wobei ihre Methoden mit Einschüchterung und Gewalt jenseits der Legalität stehen. Der wahre Täter bleibt aber auf freiem Fuß. Nur langsam lichtet sich das Geheimnis um den Mörder.





Vollversion: Star Wolves 2

Erleben Sie spannende Weltraum-Action in einem Science-Fiction-Szenario.

Vollversion: Hidden & Dangerous Deluxe

Als britischer Geheimdienst erledigen Sie Spezialaufträge im 2. Weltkrieg.

Vollversion: Facewound
NUR AUF AB-18-VERSION!

Kämpfen Sie in diesem 2D-Jump&Shoot gegen Horden blutrünstiger Zombies.



Star Wolves 2, Hidden & Dangerous Deluxe, Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen

7/2008

DVD

SEITE A

VOLLVERSIONEN
- Facewound (nur auf AB-18-VERSION!)
- Hidden & Dangerous Deluxe
- Star Wolves 2
- Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen
- Trackmania Nations Forever
- Unreal Tournament 2004
- - Philip Muwanga's Squad Commander
- World of Warcraft
- - Grid

DEMOS
- Audiosurf
- Landwirtschafts-Simulator 2008
- The Graveyard

MODS & MAPS
- Battlefield 2
- - Offworld: Fall of Mars
- Command & Conquer 3: Kanes Rache
- - Bonus Map-Pack 1
- Crysis
- - Crysis HQ MP-Contest Map-Pack
- Fallout 2
- - Shattered Destiny
- EM-Fußball-Special
- - Bolzplatz 2006
- - Crazy Soccer Forever
- - Öölfmeter
- - Throw in (Beta)
- - Torschützenkönig
- - UT 2004: Deathball
- The Witcher
- - D'Jinni Adventure Editor
- - Patch plus Abenteuer The Price of Neutrality

TRAILER
- Grand Theft Auto 4
- The Abbey
- PC ACTION kocht – Volume 1

EXTRAS
- Der Abgrund in uns, Folge 3
- Interview mit Constantin Gillies über seinen Spiele-Roman *Extraleben*
- PC ACTION-Titelsong
- - Boiler: Der Cleaner

STANDARD-TOOL
- Adobe Reader 8.0
- Gamers.IRC5.15
- VLC 0.8.6e win32
- Wallpapers
- WinRAR

TIPPS & TRICKS
- Kurztipps 6/2008 (PDF)

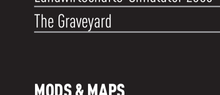
UPDATES
- Frontlines: Fuel of War v1.02 (Hotfix)
- Imperium Romanum v1.02 (int)
- Spellforce 2 Update (int)
- UFO Afterlight v1.6 (DVD-Version)

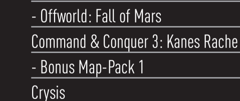
SEITE B

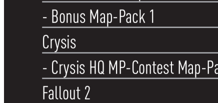
VIDEOS
- Age of Conan: Hyborian Adventures (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Audiosurf
- Blind Guardian und Sacred 2
- Der Herr der Ringe und weitere Spiele von EA
- Künstler am Computer
- Landwirtschafts-Simulator 2008
- Lego: Batman
- Lego: Indiana Jones
- Lost Planet: Colonies
- Midways Gamer's Day in Las Vegas
- PC ACTION kocht Tortilla Tycoon
- PC ACTION spielt The Legend of Zelda
- Project Origin (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Rainbow Six: Vegas 2 (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Stronghold Crusader Extreme
- Turok
- UEFA Euro 2008

MODS & MAPS
- Battlefield 2
- - Allied Intent Xtended







NUR AUF AB-18-VERSION!

PC ACTION

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 € und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.

PRÄMIEN-NR.: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 50 € und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

PRÄMIEN-NR.: 003338

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB

Der USB-Stick A-DATA myFlash PD9 ist Plug-and-play-fähig. Einfach in den USB-Port einstecken und schon können acht Gigabyte Daten gelesen und beschrieben werden. Es werden keine externe Stromversorgung oder weitere Kabel benötigt. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, benötigt unter Windows Me/2000/XP/Vista keine Treiber, ist bootfähig (bei Unterstützung dieser Funktion durch das Motherboard) und erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.

PRÄMIEN-NR.: 003358



ALONE IN THE DARK

Ein Action-Survival-Spiel, nachts im Central Park von New York.

* **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003458



AGE OF CONAN

In *Conan* betritt der Spieler ein barbarisches Universum, das durch fantastische Grafik zum Leben erweckt wird.

* **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003457



CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Crysis ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

* **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003301



NEED FOR SPEED: PRO STREET

Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Abonnieren Sie PC ACTION und lassen Sie diesen Traum mit unserer Abo-Prämie wahr werden! Los!

PRÄMIEN-NR: 003286



FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079



Prämie ohne Handy/Kamera

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER

Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Laden Sie dann Ihre mobilen Endgeräte wie Handy, MP3-Player & Co.

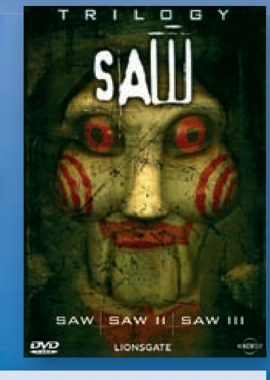
PRÄMIEN-NR.: 003351



LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

PRÄMIEN-NR.: 003197



Saw Trilogy (DVD)

Die Gruselfilm-Serie erscheint auf fünf DVDs mit umfangreichem Bonusmaterial in einer hochwertigen Sammlerverpackung mit integrierter Jigsaw-Maske. Hammer!

PRÄMIEN-NR.: 003415

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 52

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

TOP NEWS

Die mächtige Hordenfestung New Agamand ist eine der größeren Siedlungen im Heulenden Fjord.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Adel vernichtet

»Rostock: Demo gegen Rechts.«

Der König der Online-Rollenspiele meldet sich vom brennenden Kreuzzug zurück und entführt Sie in den eiskalten Norden.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Fast ein Jahr ist es her, dass Blizzard mit *Wrath of the Lich King* das zweite Add-on zum Online-Rollenspiel *World of Warcraft* vorgestellt hat. Danach war es sehr still um die Erweiterung, abgesehen von sporadischen Infos auf der offiziellen Webseite. Umso mehr haben wir uns gefreut, als Blizzard Anfang Mai ins Firmenhauptquartier nach Irvine einlud, um uns den weltweit 10-Millionen-fach herbeigesehnten Titel vorzuführen.

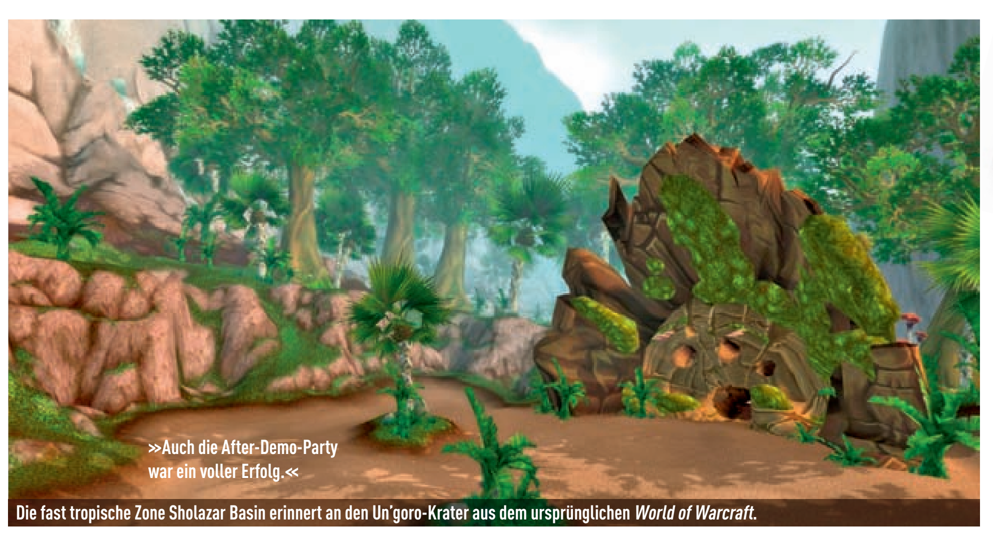
VIEL ZU SEHEN

Eine Stunde lang zeigten uns die Entwickler Gebiete auf der neuen Insel Nordend und die neue Todesritter-Heldenklasse, bis man uns endlich spielen ließ. Mit vorgefertigten Level-70-Charakteren machten wir die Startgebiete für Allianz und Horde unsicher. Das Besondere dabei: Anders als beim Vorgänger *The Burning Crusade* haben Sie die Wahl, ob Sie im Osten (Heulender Fjord) oder Westen (Boreanische Tundra) der neuen Insel beginnen möchten. Jede Startzone bietet einen größeren Stützpunkt jeder Fraktion und eine Einsteiger-Instanz (abgeschlossenes Level für eine Gruppe von Spielern).

WIE SIEHT'S AUS?

Optisch erinnern viele Zonen von *Wrath of the Lich King* an Skandinavien: mit Wikinger-Hütten und schneebedeckten Fjorden. So toll der Besuch auch war, in einem Punkt hat uns Blizzard gewaltig enttäuscht: Die Entwickler weigern sich weiterhin, ein genaueres Erscheinungsdatum als „irgendwann 2008" anzugeben. Wolfgang Fischer

Info: www.wow-europe.com/wrath



»Auch die After-Demo-Party war ein voller Erfolg.«

Die fast tropische Zone Sholazar Basin erinnert an den Un'goro-Krater aus dem ursprünglichen *World of Warcraft*.



Shopping-Tour

Exklusiv für PC ACTION-Leser: Geben Sie bei Ihrem Doomster-Einkauf einfach folgenden Code ein und sparen Sie ganze fünf Euro!

Gutscheincode: Exorzist
Aktionsschluss: 23. Juni 2008

EDGE OF TWILIGHT

Bloß nicht verwählen!


Beeindruckend inszenierte Kämpfe und die Wahl zwischen Licht und Dunkel sollen *Edge of Twilight* zu etwas Besonderem machen.

Unser Leben ist bestimmt von Entscheidungen: ja oder nein, jetzt oder nie, mit oder ohne Gummi. Auch in *Edge of Twilight* entkommen Sie der Qual der Wahl nicht: Licht oder Schatten?

ACTION | Im kommenden Action-Adventure schlüpfen Sie in die Rolle von Antiheld Lex, einem Ausgestoßenen in einer postapokalyptischen Welt, die in die beiden Reiche Tag und Nacht gespalten ist. Dort tobt der Kampf zweier großer Zivilisationen, den technikversessenen Athernern und den spirituell veranlagten Lithernern. In der Verfolgerperspektive durchstreifen Sie die virtuelle Welt, die laut Entwickler Fuzzyeyes Studios äußerst lebendig wirken soll. Ähnlich wie in *Arcanum* oder *Silverfall* entscheidet sich der Spieler in *Edge of Twilight* für den Weg der Technik (Tag) oder der Spiritualität (Nacht). In einem Interview verriet der leitende Entwickler Wei-Yao Lu: „Eine Tag-Person, die die industrielle Welt widerspiegelt, ist stark und mächtig, kann Maschinen bedienen und Feinde brutal niederschlagen. Die Nacht-Person dagegen repräsentiert die spirituelle Seite der Welt, ist flink und agil und eröffnet sich so neue Areale. Das schlägt sich natürlich auch im Kampfstil nieder." Klingt vielversprechend! 2009 wissen wir mehr – dann soll *Edge of Twilight* erscheinen. Dennis Blumenthal

Info: www.edge-of-twilight.com

Wähle weise!

Nicht nur in *Edge of Twilight*, auch im echten Leben müssen Sie schwierige Entscheidungen fällen!

PC ACTION oder PC ACTION mit Film?



Das beste Magazin der Welt erscheint jeden Monat in zwei Geschmacksrichtungen: einmal mit unbeschreiblich grenzgenialem Humor und einmal mit unbeschreiblich grenzgenialem Humor plus Film! Wie soll man sich da entscheiden? Tipp: Sicherheitshalber beide kaufen!

Die rote oder die blaue Pille?



Diese Frage spaltet M&M-Liebhaber seit Jahren in zwei Lager. Das Thema wurde im erfolgreichen Kinofilm *Matrix* leicht verändert aufgegriffen, schaffte es aber nicht, die Komplexität des Konflikts hinreichend zu transportieren. Schade!

Terrorist oder Counter-Terrorist?



Eine wichtige Frage im echten wie im virtuellen Leben. Entscheidend dabei ist nicht, ob Sie gut oder böse, sondern in welchem Team weniger n00bs am Start sind – auch das gilt im echten wie im virtuellen Leben! Egal, wir sind eh l33t (die Elite, im echten wie im virtuellen Leben)!



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: SERVICEWÜSTE DEUTSCHLAND



»Widerlich: Räuber- und Gendarmspiegelung.«

GTA 4 kommt übrigens noch 2008 für PC. Vermuten wir zumindest.

Geh Tee Ah!

GTA 4 hat einen Haken. Das Verhalten der weiblichen Spielfiguren ist mir zu realistisch. Beispiel: Ich hole meine Freundin Kate ab. Um ihr zu imponieren, reise ich mit dem Helikopter an. Sie kritisiert mein Outfit, findet meine Schuhe hässlich. Den Heli erwähnt sie gar nicht. Zur Strafe fliege ich auf ein Haus zu, springe kurz vor der Kollision raus und der Hubschrauber zerschellt mitsamt der Nörgelschlampe. Auf dem Bildschirm erscheint: „Du hast deiner Freundin Angst eingejagt." Typisch Frau. Erst über meine Schuhe maulen, aber selber nichts einstecken können. Mit mir nicht, Bitch! Ein paar Stunden später rufe ich sie an. Kate schimpft mich einen Irren und würgt mich ab. Ich warte ein paar Minuten mit dem nächsten Anruf, schließlich braucht sie ihren Freiraum. Nun stimmt sie einem weiteren Rendesvouz zu. Ich fahre mit ihr ins Strip-Lokal, wo ich mich ordentlich aufgeilen lasse. Aber Kate nörgelt wieder. Das Etablissement ist ihr wohl nicht fein genug. Ich steige ins virtuelle Auto und fahre sie damit an. Die Pixelpuppe hängt zwischen Kühlergrill und Hauswand. Das wird dieser Diva zu denken geben. Eine Stunde später erhalte ich eine SMS. Wahrscheinlich eine Entschuldigung von Kate. Wie bitte? Sie will mit mir Schluss machen!?! Von Toleranz und Anstand hat Madame anscheinend noch nichts gehört. Aber ich weiß, wo das Miststück wohnt! Die Braut wird sich noch wundern – und irgendwie stimmt mich das traurig. Wieso müssen sich die Frauen im Spiel so gemein verhalten? Warum dieser detaillierte Realitätswahn in Sachen weibliche Psyche? Ich zocke zum Spaß und will nicht an reale Beziehungsprobleme und einstweilige Verfügungen erinnert werden. Ein bisserl weniger Realitätsnähe wäre mir da manchmal lieber.



AGE OF PIRATES: CAPTAIN BLOOD

Stich in See!

Brutale Actioneinlagen wie dieser Fechtkampf sind fester Bestandteil von *Age of Pirates: Captain Blood.*

Was wäre das Ergebnis, wenn Sie *God of War*, *Sid Meiers Pirates!* und *Stirb Langsam* in einen Topf werfen und gut durchmischen würden? Vielleicht ein Spiel wie *Age of Pirates: Captain Blood*!

ACTION | Zum neuen Action-Adventure des russischen Entwicklers Akella sind ein eindrucksvolles Video und ein Screenshot im Internet aufgetaucht. Den zuletzt Genannten dürfen Sie über dieser Meldung bewundern. Der Film zeigt actionlastige Situationen, in denen der Protagonist Gegner durchsäbelt und mit seinem Schiff in *Pirates!*-Manier feindliche Kutter unter Beschuss nimmt. Auffällig ist das System der Action-Einlagen, bei dem Sie wie im Konsolentitel *God of War* zur richtigen Zeit den richtigen Knopf drücken, um die Aktionen auszuführen. *Captain Blood* basiert auf der gleichnamigen Romanvorlage von Rafael Sabatini, spielt im 17. Jahrhundert und erscheint voraussichtlich dieses Jahr für PC und Xbox 360.

Dennis Blumenthal

Info: www.akella.com

ALIENS VS PREDATOR 2

Hast du genug Mäuse?

Was erscheint am 30. Mai?

A) Der Heilige Geist
B) Alien vs. Predator 2 auf DVD
C) Die neue PC ACTION

Am 30. Mai kommt *Alien vs. Predator 2* als DVD in die Händlerregale. PC ACTION-Leser haben diesen Monat die Möglichkeit, den Streifen gratis abzustauben – und als ob das nicht schon genug wäre, legen wir in Zusammenarbeit mit der Hardware-Firma Roccat (www.roccat.org) drei edle Mäuse und Maus-Pads obendrauf.

3x ALIENS VS. PREDATOR 2 EXTENDED VERSION AUS DER CENTURY3 CINEDITION
Schick verpacktes DVD-Trio mit jeder Menge Extras rund um die Alien-Hatz. Mehr Infos unter www.hollywood-portal.de. Wert: je 32 Euro.

3x ROCCAT KONE GAMING-MAUS
Hochpräzise 3000dpi-Lasermaus mit spektakulärem Lichtsystem – leuchtet in allen Farben.
Wert: je 70 Euro.



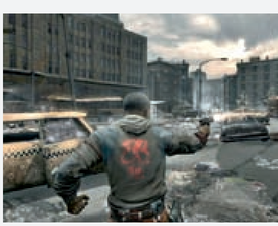
3x ROCCAT SENSE MAUS-PAD
Wird von etlichen Profispielern benutzt. Super Bewegungsradius und angenehm beschichtet.
Wert: je 20 Euro.



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 17. Juni 2008.

LIES MICH!

Crimecraft



Online-Rollenspiel | Verbrechen zahlen sich aus! Zumindest, wenn es nach dem russischen Entwickler Vogster Entertainment geht. Im Online-Rollenspiel *Crimecraft* schlüpfen Sie in die schwarze Weste eines Kriminellen und versuchen, in einer von Krisen gebeutelten Zukunft Karriere als Verbrecher zu machen. Geplanter Start Ihrer kriminellen Laufbahn: 2008. (MG)

Info: www.crimecraft.com

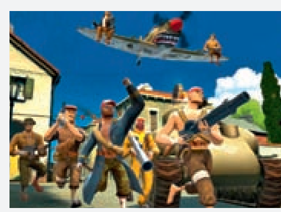
Prince of Persia: Prodigy



Action | Nach dem neulich angekündigten Film haben *Prince of Persia*-Fans abermals Grund zur Freude: Ein neuer Titel namens *Prodigy* ist zurzeit in der Mache. Viele Infos gibt's noch nicht: Das Spiel wird von der Anvil-Grafik-Engine befeuert, die bereits in *Assassin's Creed* zum Einsatz kam, soll deutlich offener als *Sands of Time*, *Warrior Within* oder *The Two Thrones* sein und legt den Fokus der Kämpfe auf Eins-gegen-einsDuelle. Geplante Ankunft des persischen Blaublutes: Weihnachten 2008. (MG)

Info: www.ubisoft.de

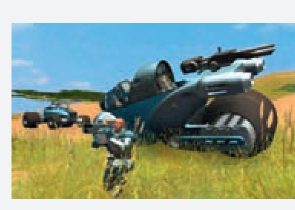
Battlefield: Heroes AUF DVD VIDEO



Mehrspieler-Action | *Battlefield: Heroes*, das kostenlose Mehrspieler-Projekt der schwedischen *Battlefield*-Macher Dice, nimmt immer konkretere Formen an. Nach den beiden vor Kurzem erschienenen Trailern und haufenweise frischem Bildmaterial startete am 6. Mai endlich der Beta-Test. Der abgedrehte Mehrspieler-Shooter in Comic-Optik soll noch dieses Jahr bei uns einschlagen. (MG)

Info: www.battlefield-heroes.com

Refusion



Mehrspieler-Action | Seit mehr als anderthalb Jahren arbeitet Gumpanela Entertainment an dem ungewöhnlichen Spiel *Refusion*. Das Teil soll eine Mischung aus Echtzeitstrategie und Shooter werden: Entweder Sie organisieren als „Master" das Geschehen auf dem Schlachtfeld oder stürzen sich als Fußsoldat in einem der zahlreichen Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge in Mehrspieler-Kämpfe mit bis zu 100 Teilnehmern. Geplanter Start ist im Sommer 2008. (MG)

Info: www.refusion-game.com

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Worldshift
Name: Eji
Künstlername: Keeper of the Secret Shrine
Position: Im Moment im Weltall
Alter: Anfang 20
Geschätzte Körbchengröße: 75D
Geburtsort: Am Rande des Höllenschlundes, der durch den Einschlag von Shard Zero entstand.
Internetseite: www.worldshift.de
Wohin wir bei ihr zuerst schauen: Natürlich in die Augen. Da uns diese aber Angst einflößen, senken wir in Demut unseren Blick.
Neuigkeiten zum Spiel: In der vergangenen Ausgabe sahnte *Worldshift* satte 83 Prozent im Einzelspieler- und sogar 88 Prozent im Mehrspielermodus ab. Kein Wunder, verschmilzt es doch Elemente eines Online-Rollenspiels (etwa die Boss-Kämpfe) mit denen eines Echtzeit-Strategie-Titels (Truppenführung). Kurz vor der Veröffentlichung ergänzte der Macher Black Sea Studios *Worldshift* um ein Ranglisten-System, das im Mehrspielermodus zusätzlich anspornt.

Die gut bestückte Kriegerin Eji aus *Worldshift* gehört zum Volk „Die Stämme".


Der Clown Sadwick steht vor einer Tür mitten auf einer Insel.

THE WHISPERED WORLD

Schluss mit lustig

Clowns sind normalerweise lustige Gesellen. Sadwick, der Unterhalter aus *The Whispered World*, lacht jedoch wie die Bundesangela Merkel – mit Mundwinkeln nach unten.

ADVENTURE | Die Ursache für die schlechte Stimmung: Aus irgendeinem Grund zerfällt die Zauberwelt, in der Sadwick als Zirkusclown seine Brötchen verdient. Zumindest flüstert ihm das im Schlaf eine mysteriöse Stimme zu. Er macht sich daraufhin auf die Suche nach der Bedrohung und gerät in allerlei witzige Situationen. Entwickler Daedalic verspricht interessante Rätsel, etwa Quizfragen zu den Geschehnissen im Spiel. Zudem hat Sadwick einen Begleiter – einen Wurm, der seine Form verändern kann. Denken Sie jetzt bloß nichts Versautes! Das Tierchen hilft Ihnen im Spiel, indem es etwa unter einer verschlossenen Tür durchkriecht und diese von innen öffnet. Erscheinen soll das handgezeichnete Abenteuer im vierten Quartal 2008. Alexander Frank

Info: www.the-whispered-world.de

COLLAPSE

Schnetzeljagd


In *Collapse* lassen Sie's mit allerlei Nah- und Fernkampfwaffen richtig krachen.

»Nein, das ist mein Ast!«

Böse Kreaturen aus einer anderen Dimension versuchen, alles Leben auf der Erde zu vernichten. Im Gegensatz zur Realität handelt es sich in *Collapse* aber nicht um Tokio Hotel.

ACTION | Im späten 21. Jahrhundert ist das Leben kein Zuckerschlecken: Kreaturen aus einer anderen Welt haben ihre Mutanten-Hintern auf der Erde geparkt und verbreiten Angst und Schrecken. Ordnung gibt es schon lange nicht mehr. Nur eine kleine, schlagkräftige Truppe namens „The Lords" tritt den extraterrestrischen Miesmachern in den Arsch. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie einen dieser Elitesoldaten und verarbeiten die Freaks mit allerlei Knarren und Nahkampfwaffen zu Schaschlik. Technisch ist der Titel bereits etwas veraltet, sieht aber okay aus. Geplante Veröffentlichung: dieses Jahr. Michael Grill

Info: www.buka.com

PC ACTION KOCHT: VOLUME 1 – DAS ERSTE JAHR

AUF DVD TRAILER

Essen ist fertig!

Schnappen Sie sich die erste Koch-DVD Ihrer Lieblingsredaktion, es lohnt sich. Wirklich.

INTERN | Jeden Monat zeigen wir Ihnen in unserer kleinen Kochsendung auf der Beilage-DVD, wie man mit simplen Zutaten ein Spitzenmenü zaubert. Jetzt liefern wir Ihnen eine komplette DVD mit Koch-Hintergrundwissen. Während unterhaltsamer 147 Minuten lernt selbst der größte Topfversager, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmahl zubereitet. Kochen, bis der Notarzt kommt – von Quark Wars bis Chili Diablo! Ein Dutzend leckerer Gerichte auf dieser DVD beweisen, dass in jedem Menschen ein Koch schlummert. Und das Bonusmaterial würde selbst Wladimir Klitschko umhauen: Alternative Tonspuren für alle Folgen geben Ihnen intime Einblicke hinter die Showbühne, zusätzlich gibt es 27 Minuten geschnittene Szenen und zusätzliche Videos, die Sie mental auf das Jüngste Gericht vorbereiten. Sie bekommen die limitierte Erstauflage unserer Koch-DVD für nur 9,99 Euro in unserem Aboshop. Abonnenten zahlen inklusive Versand sogar nur 5 Euro. Kleiner Tipp für Noch-nicht-Abonnenten: Die DVD gibt es auch als Prämie für ein Mini-Abo, das bedeutet 3 x PC ACTION + 1 x Koch-DVD für 10,50 Euro. Guten Appetit! Joachim Hesse

Info: http://abo.pcaction.de



So sieht es aus, das Meisterwerk, das gut aussehende und intelligente Menschen unbedingt bestellen sollten.

ZAK MCKRACKEN: BETWEEN TIME AND SPACE

Der Nächste bitte ...



Zak (links) besucht den Strand von Waikiki. Alle Schauplätze sind detailliert gezeichnet und mit schicken Animationen versehen.



Frisör Stanislav (hinten) erinnert nicht von ungefähr an den übereifrigen Verkäufer Stan aus den *Monkey Island*-Teilen.

20 Jahre nach Erscheinen des Originals veröffentlichten Fans eine inoffizielle Fortsetzung des Klassikers *Zak McKracken*.

ADVENTURE | Alte Säcke erinnern sich mit Tränen in den Augen an den genialen Adventure-Meilenstein *Zak McKracken and the Alien Mindbenders,* den Lucas Arts 1988 veröffentlichte. Trotz der Popularität des Spiels, in dem Sie als Reporter Zak die Erde vor der Verdummung durch die außerirdischen Caponier retten, gab es keinen offiziellen Nachfolger. Nach sieben Jahren Schufterei eines Hobby-Entwicklerteams um Projektmanager Thomas „Marvel" Dibke steht aber seit Ende April die inoffizielle Fortsetzung *Between Time and Space* zum kostenlosen Herunterladen bereit. Mit mehr als 50 detailliert gezeichneten Schauplätzen samt liebevollen Animationen, atmosphärischer Musik und knackigen Rätseln ist es eines der umfangreichsten Fan-Adventures überhaupt. Freuen Sie sich auf eine witzige Geschichte, komplett vertonte Dialoge und viele Zwischensequenzen, wenn Sie nicht nur über den Globus, sondern diesmal sogar durch die Zeit reisen ... Marc Brehme

Info: www.zak2.org

LIES MICH!

Gothic 3: Forsaken Gods

Rollenspiel | Während die Rollenspielgemeinde heißhungrig auf handfeste Informationen zum kommenden *Gothic 4* wartet (Vorschau auf Seite 64), kündigt Jowood ganz nebenbei eine Erweiterung zu Teil 3 an. Diese soll Ende 2008 erscheinen, über eine neue Grafik-Engine verfügen und einen Handlungsbogen zwischen *Gothic 3* und *4* schlagen. Derzeit stimmen die Fans im Jowood-Forum über einen deutschen Titel zu *Forsaken Gods* ab. Unser Favorit: *Gothic 3: Wilde Campus-Jahre.* (JK)

Info: www.jowood.com

Sacred 2 und Blind Guardian

AUF DVD VIDEO



Rollenspiel | Auf der Roleplay Convention tummeln sich alljährlich jede Menge blasshäutige Verrückte mit langen Haaren und einem Hang zu seltsamen Freizeitbeschäftigungen. Wir fielen dort also gar nicht weiter auf, als wir uns die Metal-Gruppe Blind Guardian schnappten und sie zu einem Interview überredeten. Die beinharte Kapelle steuerte ein Musikstück zum *Sacred 2*-Soundtrack bei und wartet im Bewegtbildformat auf unserer Silberscheibe. (JK)

Info: www.sacred 2.com

Stalin vs. Martians



Strategie | Beinahe möchten wir an einen verspäteten Aprilscherz glauben, doch *Stalin vs. Martians* klingt einfach zu witzig, um nicht ernst gemeint zu sein: Die aus *Space Invaders* geflohenen Marsmännchen fallen im Jahr 1941 in Russland ein und treffen dort auf den angefressenen Joseph Stalin. Die Entwickler Dreamlore, N-Game und Blackwing wollen mit ihrem abgedrehten Titel schon Ende 2008 das nach eigener Aussage „beste Echtzeit-Strategiespiel seit Jahren" in den Handel bringen. (JK)

Info: www.dreamloregames.com/stalin/eng

Elveon



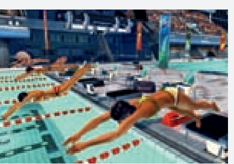
Action-Adventure | In letzter Zeit hagelt es geradezu schlechte Neuigkeiten zu *Elveon*: So soll 10tacle Slovakia die Arbeit an dem Action-Adventure mittlerweile eingestellt haben – ob und wann der Titel unter anderer Federführung doch noch herauskommt, ist derzeit ungewiss. Ein erst kürzlich erschienenes Spielszenen-video stimmt uns jedoch optimistisch. (JK)

Info: www.elveon.com



LIES MICH!

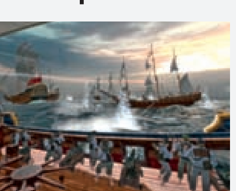
Bejiing 2008/Summer Athletics



Sport | Passend zum Start der Olympischen Spiele am 8. August buhlen zwei Titel um die Gunst der Heimsport-Enthusiasten: *Bejing 2008*, Segas offizielles Olympiaspiel, und *Summer Athletics* (Bild), Dtps inoffizieller Herausforderer. Der offizielle Kandidat bringt 35 Disziplinen auf die Waage und erscheint im Sommer für PC, Xbox 360 und Playstation 3. Der Konkurrent kontert mit 26 Sportarten und erscheint im Juli für PC, Wii, Xbox 360 und Playstation 2. (JK)

Info: www.olympicvideogames.com; www.summerathletics.com

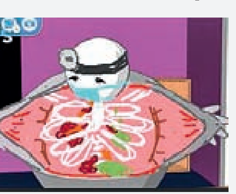
Empire: Total War



Strategie | Zwar gibt es immer noch keinen Erscheinungstermin für den *Medieval 2: Total War*-Thronfolger, dafür meldete sich der leitende Designer James Russell zu Wort. In einem Interview erklärte er, dass *Empire: Total War* sich mit der Ära zwischen dem 17. und 19. Jahrhundert befasst, gewaltige Seeschlachten zur Schau stellt und der Spieler selbst entscheiden darf, ob er lieber als strenger Tyrann die Innovation im Volk unterdrückt oder sich als liberales Oberhaupt von seinen Untertanen ständig auf der Nase rumtanzen lässt. (JK)

Info: www.totalwar.com

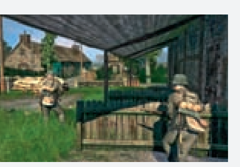
Strong Bad's Cool Game for Attractive People



Adventure | Entwickler Telltale Games, unter anderem für die abgedrehte *Sam & Max*-Reihe verantwortlich, widmet sich nun einem neuen, ebenfalls in Episoden erscheinenden Projekt: *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*. Grundlage dieses ungewöhnlich aussehenden Abenteuers ist die Internet-Comicserie *Homestar Runners*. (JK)

Info: www.telltalegames.com/strongbad

Brothers in Arms: Hell's Highway



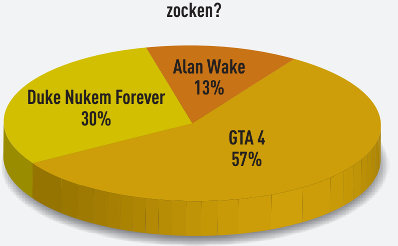
Taktik-Shooter | Im August bricht zum wiederholten Mal der virtuelle Zweite Weltkrieg aus. Zur Einstimmung landeten kürzlich eine Ladung frischer Screenshots und ein brandheißer Trailer zu *Brothers in Arms: Hell's Highway* im Internet. Keine leichte Kost, aber allemal sehenswert! (JK)

Info: www.brothersinarmsgame.com/de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Welches Spiel wollen Sie unbedingt noch im Jahr 2008 zocken?



INTERVIEW

„EINMALIGE KRIMINALGESCHICHTE!"



Emilio de Paz ist Chefentwickler von *The Abbey*. Mit *Clever & Smart* stand auch das vorherige Projekt von Alcachofa Soft unter seiner Regie.

Im Comic-Adventure *The Abbey* untersuchen Sie ab 26. Mai einen Mord in einem Kloster. Mangels einer Testversion haben wir für Sie wenigstens den Chefentwickler des Point&Click-Abenteuers ausgequetscht.

Info: www.theabbey-game.de

PC ACTION Was hebt *The Abbey* von anderen Spielen ab, von der Grafik und der musikalischen Untermalung mal abgesehen?

Emilio de Paz: Was macht die Mona Lisa aus, von der Leinwand und der Farbe darauf mal abgesehen? Richtig: der Rahmen. Bei uns ist es natürlich eher der kreative Geist, der die einzelnen Elemente unseres Spiels zusammenhält. Wir haben eine einmalige Kriminalgeschichte mit Mönchen, Mördern und Mysterien, mit sehr lebendigen, glaubwürdigen Charakteren und einer phänomenalen Atmosphäre.

PC ACTION Bekanntlich lieben wir ja Frauen und besonders Brüste. Aber davon gibt es in *The Abbey* nichts zu sehen. Wie gleicht ihr dieses enorme Defizit aus?

Emilio de Paz: Ich würde annehmen, in unserem fiktiven Kloster liefen die Dinge ähnlich wie in eurer Redaktion. Wenn keine begattungswilligen Damen in Reichweite sind, wird eben genommen, was da ist. Zum Beispiel das Hintertürchen des Novizen. Zölibat hin oder her – letzten Endes ist es ja egal, mit wem oder was man keinen Sex haben darf.

PC ACTION Warum habt ihr *Der Name der Rose* quasi als Vorlage für das Szenario gewählt? Bist du ein Fan von Umberto Eco oder Sean Connery?

Emilio de Paz: Tatsächlich ist unser Spiel eine Hommage an das Uralt-Adventure *La Abadia del Crimen*, das in Spanien zu Spectrum-Zeiten sehr beliebt war. Aber genauso wenig wie *The Abbey* eine „Kopie" von *Der Name der Rose* ist, ist es kein „Aufguss" von *La Abadia del Crimen*. Unsere Geschichte entwickelt sich sehr schnell in eine ganz andere Richtung.

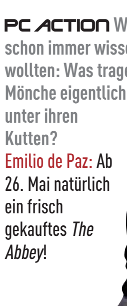
PC ACTION Emilio, du bist Chef-Entwickler, Komponist, Dirigent und Geschäftsführer – also fast so begabt wie wir. Wir schöpfen unsere Energie aus der Gemetzel-Brüste-Kombination unseres Berufs. Doch so etwas gibt dein Job ja nicht her. Also woher nimmst du die Kraft? Gibt es vielleicht sogar Parallelen zwischen deinem und dem Mönchsleben in *The Abbey*?

Emilio de Paz: Wie man sieht, ist Begabung nicht alles, es gehören auch Können und Fleiß dazu. Tatsächlich ist es so, dass niemand alles auf einmal kann. Deswegen mache ich viele Dinge nacheinander. Zum Beispiel haben wir vor fast zehn Jahren die Storyboards für *The Abbey* gemacht und in den Jahren danach schrieb ich die Musik und spielte sie dann ein, während ich zwischendurch mit unseren in Spanien sehr bekannten *Mortadelo & Filemon*-Spielen [*Clever & Smart*] beschäftigt war. Ihr habt in eurer Aufzählung aber auch noch einige meiner bekanntesten Aktivitäten vergessen, zum Beispiel meine Nebenbeschäftigung als Magier „Woody Aragón", der spanische Meister der Kartentricks, mit regelmäßigen Auftritten auf Bühnen und im Fernsehen, übrigens auch zu finden auf Youtube ...

PC ACTION Was wir schon immer wissen wollten: Was tragen Mönche eigentlich unter ihren Kutten?

Emilio de Paz: Ab 26. Mai natürlich ein frisch gekauftes *The Abbey*!







MP3s OHNE EINSCHRÄNKUNG? LEGAL?
GIBT'S DAS?
NOWDIO
FÜR ALLE MIT OHREN.
MUSIKDOWNLOAD: • TOP-320K-QUALITÄT • MP3 ONLY • KEIN DRM
• VOLL KOMPATIBEL • SICHERUNG GEGEN DATENVERLUST
WWW.NOWDIO.DE

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Das Schwarze Auge: Drakensang

Drei Charaktere aus Ihrer Gruppe (linke Bildhälfte) kämpfen mit vier Angreifern.

»Amor trifft auch hässliche Frauen.«

1 ▲ (4)

Worum geht es?

Eine Mordreihe erschüttert die Stadt Ferdok im Fantasy-Land Aventurien. Sie und Ihre Heldentruppe ermitteln auf eigene Faust und finden dabei heraus, dass das gesamte Königreich in Gefahr schwebt. Kämpfe, Rätsel und humorvolle Dialoge stehen in *Drakensang* auf der virtuellen Tagesordnung.

Warum brauchst du es?

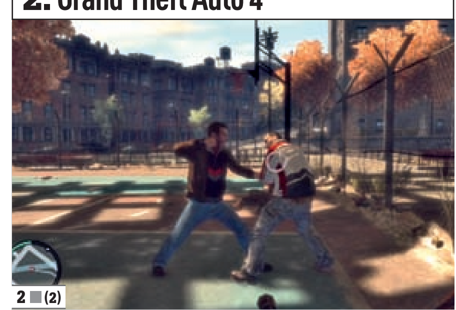
Weil sich der Entwickler Radon Labs akribisch an die Regeln des Pen&Paper-Rollenspiels *Das Schwarze Auge* hält und den Titel dennoch einsteigerfreundlich gestaltet. Weil *Drakensang* eine wendungsreiche Geschichte und lustige Situationen verspricht. Und weil wir Ihnen befehlen, das Spiel zu kaufen, sobald es erscheint!

Was gibt es Neues?

Auf der Spielwebseite www.drakensang.de stellten die Macher neulich zwei neue Rassen vor – Auelfen und Ambosszwerge –, in deren Haut Sie zu Beginn Ihres Abenteuers schlüpfen dürfen. Auelfen können „beruflich" Waldläufer, Kämpfer und Zauberer sein, die Ambosszwerge Söldner, Prospektor oder Belagerer.

Genre		Entwickler		Erscheint	
Genre	Rollenspiel	Entwickler	Radon Labs	Erscheint	Juli 2008

2. Grand Theft Auto 4



2 ■ (2)

Worum geht es?

Als serbischer Gangster Nico Bellic machen Sie New Yor... pardon, die virtuelle US-Metropole Liberty City mit Fäusten, Waffen und Autos unsicher.

Warum brauchst du es?

Weil man *GTA*-typisch einen Haufen Action erlebt und weil das Spiel schon im Vorfeld wegen seines ... ähm ... lockeren Umgangs mit Gewalt für viele Diskussionen sorgte.

Was gibt es Neues?

Wir haben den Spiel-Trailer auf unserer DVD, obwohl von einer Ankündigung für den PC nach wie vor jede Spur fehlt. Wir gehen dennoch von einer Veröffentlichung in diesem Jahr aus.

Genre	Action	Entwickler	Rockstar Games	Erscheint	2008

3. Age of Conan: Hyborian Adventures



3 ▲ (17)

Worum geht es?

Als entlaufener Galeerensklave behaupten Sie sich in der rauen Fantasy-Welt Hyboria gegen mächtige Feinde. Oder gegen andere Helden – *Age of Conan* ist ein Online-Rollenspiel.

Warum brauchst du es?

Weil *Age of Conan* sich nicht an Zwölfjährige, sondern an Erwachsene richtet. Entsprechend gibt es hier einige deftige Szenen und Kämpfe zu sehen. Super!

Was gibt es Neues?

Die Höhe der Abonnement-Gebühren steht fest: 14,94 Euro für einen, 41,37 Euro für drei Monate und 75,83 Euro für ein halbes Jahr. Eine 60-Tage-Spielzeit-Karte kostet 29,99 Euro.

Genre	Online-Rollenspiel	Entwickler	Funcom	Erscheint	23. März 2008

4. Gothic 4: Arcania



4 ▲ (NEU)

Worum geht es?

In bester *Gothic*-Tradition schlüpfen Sie in die Rüstung des namenlosen Helden und wenden eine globale Bedrohung ab. Glauben wir zumindest, denn echte Infos gibt es bisher nicht.

Warum brauchst du es?

Weil die *Gothic*-Reihe schon seit dem ersten Teil die Spieler mit ihrer Atmosphäre in den Bann zog. Und weil *Gothic 4* wirklich weitgehend fehlerfrei herauskommen soll.

Was gibt es Neues?

Wirklich ganz, ganz, ganz wenig. Der neue Entwickler Spellbound hält sich recht bedeckt. Alles, was wir bisher in Erfahrung brachten, geben wir auf Seite 64 wieder.

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Spellbound	Erscheint	2009/2010

5. Fallout 3

Worum geht es?
In *Fallout 3* erforschen Sie die US-Hauptstadt Washington DC – und zwar nach einem vor 200 Jahren beendeten Nuklearkonflikt.

Warum brauchst du es?
Weil *Fallout 3* von Bethesda kommt, den Machern von *Morrowind* und *Oblivion*. Und weil es die tolle Grafik-Engine des zuletzt Genannten nutzt.

Was gibt es Neues?
Bei einer Präsentation sahen wir den ersten Spielabschnitt und eine spätere Mission. Wie es dabei zuging, verraten wir ab Seite 58.

5 ▲ (6)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

6. Mafia 2



Worum geht es?
Als krimineller Jungspund suchen Sie in den 1940ern und 1950ern nach Aufstiegschancen bei einer italienischen Mafia-Familie.

Warum brauchst du es?
Den ersten Teil überhäuften Kritiker und Fans gleichermaßen mit Lob. *Mafia 2* soll noch spektakulärer und spannender werden.

Was gibt es Neues?
Zwei Neuigkeiten: 1.) Laut Entwickler erscheint das Spiel hierzulande ungeschnitten. 2.) Das Skript für *Mafia 2* umfasst 700 Seiten.

6 ▼ (3)		Genre	Action
Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

7. Starcraft 2

Worum geht es?
In einer fernen Zukunft bekriegen sich drei Völker (Menschen, Zerg und Protoss), es geht um die Rohstoffe ferner Planeten.

Warum brauchst du es?
Das Spiel kommt von Blizzard! Und alles, was bisher von Blizzard kam, hat Trilliarden Menschen vom Schlaf und Privatleben abgehalten!

Was gibt es Neues?
Die Entwickler haben vor Kurzem die Verteidigungsanlagen der Protoss und der Zerg überarbeitet. Da jubeln die Fans!

7 ■ (7)		Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008

8. WoW: Wrath of the Lich King



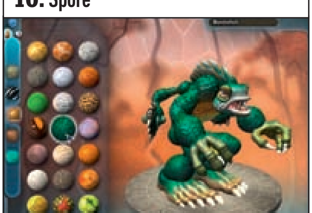
Worum geht es?
Zweite Erweiterung zu *World of Warcraft*. Azeroth-Helden freuen sich auf die neue Insel Nordend und den fiesen Lich-König.

Warum brauchst du es?
Weil sich alle Level-70-Charaktere endlich bis Level 80 entwickeln dürfen. Und weil Sie, wenn Sie das hier lesen, ohnehin *WoW*-süchtig sind.

Was gibt es Neues?
Kollege Fischer flog kurzerhand zum Entwickler in die USA und hat dort die Erweiterung mit eigenen Augen gesehen. Mehr auf Seite 11.

8 ▼ (5)		Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008

9. Far Cry 2



Worum geht es?
Von den tropischen Inseln aufs Festland: In *Far Cry 2* finden Sie sich in einem afrikanischen Konflikt wieder.

Warum brauchst du es?
Weil *Far Cry 2* super aussieht, massig Action bietet und den Spieler mit seiner packenden Hintergrundgeschichte richtig reinzieht.

Was gibt es Neues?
Nichts, aber auch wirklich gar nichts. Zumindest keine Infos. Aber auf www.pcaction.de füttern wir Sie regelmäßig mit neuen Bildern.

9 ▼ (1)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Ubisoft Montreal	Erscheint	4. Quartal 2008

10. Spore

Worum geht es?
Um die Entwicklung Ihrer ganz persönlichen virtuellen Kreatur. Und zwar vom Einzeller bis zu einer technisch fortschrittlichen Zivilisation.

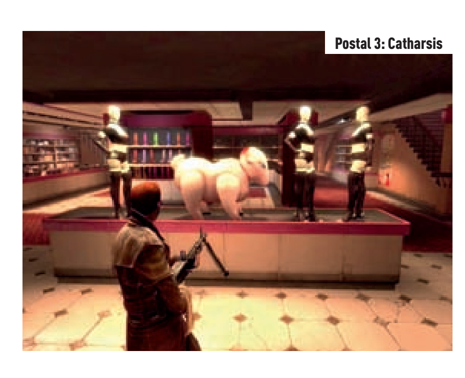
Warum brauchst du es?
Weil es von den Machern von *Die Sims* kommt und weil man hier frauenähnliche Kreaturen mit gaaaaanz vielen Brüsten erstellen kann.

Was gibt es Neues?
Am 17. Juni will der Entwickler die Demo-Version sowie einen Kreaturen-Editor auf www.spore.com zum Herunterladen bereitstellen.

10 ▲ (12)		Genre	Aufbau-Strategie
Entwickler	Maxis	Erscheint	5. September 2008

Du fehlst mir!

Postal 3 – eines der wenigen Spiele, die schon vor dem Erscheinen wegen ihrer expliziten Gewaltdarstellung den Kritikern als Zielscheibe dienen, – kommt laut Entwickler Running With Scissors nicht vor dem zweiten Quartal 2009 heraus. Vielleicht deshalb ist Ihr Interesse an *Catharsis* so gesunken, das es nicht mehr in unsere Top-40-Liste schaffte? Aber wir können Ihre Neugier sicher wieder wecken: Vor Kurzem gab es neue Bilder, die unter anderem Szenen in einem virtuellen Sex-Shop zeigen (siehe unten). Ob Sie im dritten Teil wieder in Lackwäsche und mit einer Ledermaske aufwachen, wie es die Fans des Spiels bereits virtuell erlebt haben, steht noch nicht fest.


Postal 3: Catharsis

Auf der Lauer


Warhammer Online: Age of Reckoning

Bereits die Beta-Version des *World of Warcraft*-Konkurrenten zog über eine halbe Million Spieler an. Und obwohl die fertige Fassung von *Warhammer Online* erst im dritten Quartal 2008 kommt, schaffte das Spiel den Sprung von Platz 28 auf Platz 11. Ob das am Szenario liegt, das humorvoller ist als das von *World of Warcraft*? Vielleicht. Vielleicht aber auch daran, dass der Spieler bestimmte Aufgaben sogar im Vorfeld lösen kann. Etwa wenn Sie sich durch eine Horde wilder Eber metzeln und dabei 20 davon erlegen – ohne den entsprechenden Auftrag zu haben. In *World of Warcraft* müssten Sie die Viecher erneut jagen, sobald Sie die Aufgabe später annehmen, in *Warhammer Online* melden Sie die Quest gleich als erledigt.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲	(28)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 3. Quartal 2008
12 ▲	(NEU)	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles 2009
13 ▼	(10)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron 3. Quartal 2008
14 ▲	(21)	Empire: Total War Echtzeit-Strategie	Creative Assembly 2008
15 ▲	(25)	A Vampyre Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 3. Quartal 2008
16 ▼	(9)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
17 ▼	(13)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2008
18 ▲	(NEU)	Race Driver: GRID Rennspiel	Codemasters UK 3. Quartal 2008
19 ▲	(NEU)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
20 ▲	(26)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 3. Quartal 2008
21 ▼	(8)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky Ego-Shooter	GSC Gameworld 29. August 2008
22 ▼	(18)	Operation Flashpoint 2 Taktik-Shooter	Codemasters UK 2008
23 ▼	(20)	Alone in the Dark Action-Adventure	Eden Games 19. Juni 2008
24 ▲	(NEU)	Half-Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software 2008
25 ▼	(14)	Project Origin Ego-Shooter	Monolith Herbst 2009
26 ▲	(NEU)	Die Sims 3 Simulation	Maxis April 2009
27 ▼	(15)	Tomb Raider: Underworld Action-Adventure	Crystal Dynamics Ende 2008
28 ▲	(NEU)	Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria Online-Rollenspiel	Turbine 4. Quartal 2008
29 ▲	(31)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2008
30 ▲	(32)	Elveon Action-Rollenspiel	Climaxgroup Ende 2008
31 ▲	(34)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2008
32 ▲	(NEU)	Mass Effect Rollenspiel	Bioware 5. Juni 2008
33 ▲	(36)	Left 4 Dead Action	Turtle Rock Studios Herbst 2008
34 ▼	(22)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios 3. Quartal 2008
35 ▲	(NEU)	Projekt RPB Rollenspiel	Piranha Bytes 2009
36 ▼	(29)	Geheimakte 2 Adventure	Fusionsphere Systems 29. August 2008
37 ■	(37)	Ghostbusters: Das Spiel Action	Terminal Reality Herbst 2008
38 ▲	(NEU)	Lego Indiana Jones Action	Traveller Tales 5. Juni 2008
39 ▲	(NEU)	Prototype Action	Radical Entertainment 2009
40 ▲	(NEU)	Battleforge Action	Phenomic Game Development 3. Quartal 2008

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

Auch diesen Monat hat sich unsere Hardware-Abteilung mächtig ins Zeug gelegt und Preise im Wert von 4.500 Euro an Land gezogen. Zu gewinnen gibt es unter anderem Hochleistungsheadsets, einen fetten Spielerechner und schicke PC-Gehäuse. Wenn Sie etwas einsacken wollen, beantworten Sie einfach die schwierige Frage auf Seite 142 und schicken Sie die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 15 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-7-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Alien vs. Predator 2-Gewinnspiel

SEITE 13

Am 30. Mai kommt der Film als DVD in die deutschen Regale. Die Century3-Cinedition-Version ist satte sieben Minuten länger als die Kinofassung und bietet jede Menge Bonusmaterial, das Fans die Freudentränen in die Augen treibt. Wenn Sie gewinnen wollen, beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 13 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 16" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 16 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Alien vs. Predator 2*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Eidos-Gewinnspiel

SEITE 16

Wir haben eine große Überraschung für Sie – im wahrsten Sinne des Wortes. Gemeinsam mit der Firma Eidos verlosen wir eine lebensgroße *Kane & Lynch*-Statue von Oxmox. Das Ding sieht nicht nur imposant aus, sondern ist auch ungeheuer wertvoll. Fünf PC-Spiele legen wir noch obendrauf. Wer mitmachen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 17" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 17 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Eidos-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Razer-Gewinnspiel

SEITE 119

In Kooperation mit der Hardware-Firma Razer verlosen wir PC-Mäuse und Maus-Pads, die häufig von Profispielern benutzt werden. Damit machen PC-Spiele garantiert noch mehr Spaß. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 119 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Razer-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 97

Wegen welchem Spiel hat Ihr Chef Sie schon wochenlang nicht mehr gesehen? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 19" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 19 *Rainbow Six: Vegas 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.


Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monat

Platz 1

Kampf um die Vormachtstellung: *Call of Duty 4: Modern Warfare* hat Platz 1 zurückerobert.

Platz	Vormonat
1	▲ (3)
2	▲ (9)
3	▼ (2)
4	▲ (8)
5	▲ (11
6	▲ (N
7	▼ (
8	▲
9	▲

Dauerbrenner

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie freiwillig auf ein Tokio-Hotel-Konzert gehen? Wir sind wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 20" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 20 *Fallout 3*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.


KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlic Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf

1. Das Schwarze Auge: Drakensang

Warum brauchst du es?

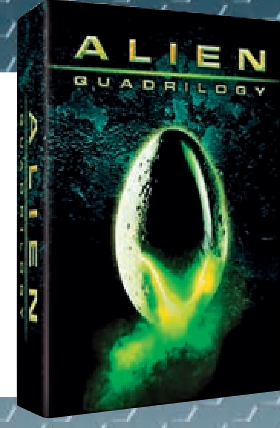
* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!

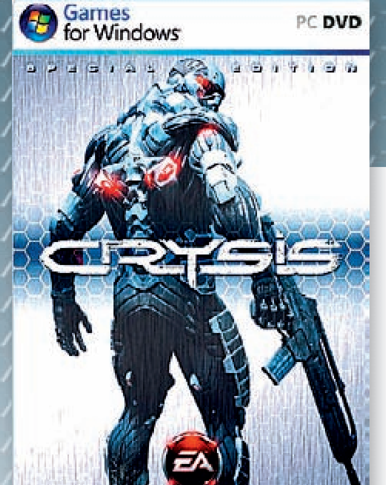
ALIEN BOX



ALIEN QUADRILOGY BOX (4 DVDS)

Im Weltall hört dich niemand schreien! Der Sci-Fi-Kult ist zurück: Bei diesem ultimativen 4er Disc-Set schlagen nicht nur die Herzen eingefleischter Alien-Fans höher. Enthalten sind: Alien, Aliens – Die Rückkehr, Alien 3 und Alien - Die Wiedergeburt. Lieferung nur solange Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003416



COLLECTOR'S EDITION

CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Die limitierte Collector's Edition gibt es als Metallbox. Sie enthält zwei Discs mit Entstehungsgeschichte, Spielmusik und Trailer, ein Artbook und ein zusätzliches Fahrzeug.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar – Artikel nur in begrenzter Menge lieferbar!

PRÄMIEN-NR.: 003301

Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und den Ausnahme-Shooter Crysis abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❐ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

❐ **Crysis PC-DVD (Collector's Edition)**
(Prämien-Nr. 003301)

❐ **Alien Quadrilogy Box (4 DVDs)**
(Prämien-Nr. 003416)

(Angebot nur solange Vorrat reicht! Bitte nur eine Prämie auswählen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA FJ 03

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



E-SPORT



paN (links) gratuliert Kapio zum Sieg in *Counter-Strike*.

Foto: readmore.de

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Der Beste fliegt

Der Electronic Sports World Cup (ESWC) ist eines der bedeutendsten Turniere weltweit. Klar, dass dort nur die Besten hinfahren dürfen.

Um zu ermitteln, wer in Deutschland würdig ist, beim Finale in San Jose teilzunehmen, wurde in Dortmund ein Qualifikationsturnier veranstaltet. In *Counter-Strike* waren bei den Männern die Teams Alternate und mousesports die Favoriten und sie enttäuschten ihre Fans nicht. Diesmal hatten die Mäuse mit Aushilfe Nils „bara" Waldowski (24, Berlin), der den minderjährigen Antonio „cyx" Daniloski (17, Hamburg) vertrat, die Nase vorne. Mit dem zweiten Platz ist Alternate ebenfalls für das ESWC-Finale qualifiziert, die Reisekosten muss das Werksteam, im Gegensatz zu seinem Erzrivalen, aber selber tragen. Bei den Damen gewann ebenfalls mousesports, Alternate blieb nur Platz 3. Das zweite Ticket ging an n!facultys Frauen.

ZWEI BÄRENSTARKE TYPEN

Für die *Warcraft 3*-Spieler gab es in Dortmund nur einen Startplatz zu gewinnen. Den sicherte sich Dennis „HasuObs" Schneider (20, Rodenkirchen). Eine Woche später wurde im Rahmen der Role Play Convention in Münster das zweite Ticket vergeben. Dort setzte sich Altmeister Daniel „miou" Holthuis (22, Aurich) durch. Für Marc „yAwS" Förster (18, Andernach) blieb zweimal nur der zweite Platz.

Rüdiger Kopp

Info: www.eswc.com

LIES MICH!

Deutschland verteidigt Titel

Mit einem ungefährdeten 2:0-Finalsieg gegen Russland triumphiert die deutsche *Counter-Strike*-Auswahl beim Clanbase NationsCup. Damit gelingt nicht nur die Titelverteidigung, sondern auch die Revanche gegen die Russen, die in der Gruppenphase wegen eines Regelverstoßes noch den Sieg über Deutschland zugesprochen bekamen. Platz 3 sicherte sich Schweden. (RK)

Info: www.esl.eu/de

Die 80.000-Euro-FIFA-Meisterschaft

Die Electronic Sports League (ESL) will unter dem Dach ihres Ablegers ESL Sports eine FIFA-Meisterschaft mit über 80.000 Euro Preisgeld ausrichten. Zuvor wurde bekannt, dass der Titel in Zukunft nicht mehr in der ESL Pro Series (EPS) gespielt wird. Den Spielern dürfte das nur recht sein, denn dort lagen ihre Verdienstmöglichkeiten bei vergleichsweise bescheidenen 12.000 Euro. (RK)

Info: www.esl.eu/de

„Sweet" tritt ab



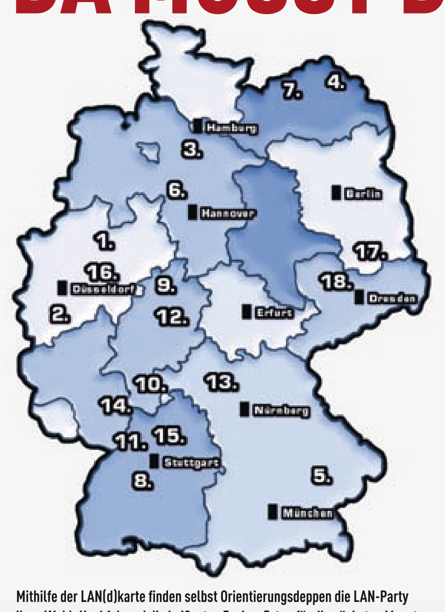
Foto: readmore.de

Ein ganz großer *Warcraft 3*-Spieler verschwindet von der Bildfläche. Der Koreaner Chun Jung „Sweet" Hee (22, Seoul) erklärte seinen Rücktritt. 2004 machte der Untoten-Spieler zum ersten Mal bei SK Gaming auf sich aufmerksam. Danach spielte er für World Elite und später bei Bet. Sein Denkmal baute er sich mit dem Triumph bei den World eSport Games 2005. (RK)


Info: www.readmore.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LAN-Party Ennigerloh	30.05.2008	59320 Ennigerloh	200	✘	■	lan-ennigerloh.de
2	Germany-Ghosts LAN 2008	06.06.2008	51067 Köln	250	✘	■	www.germany-ghosts.de
3	MultiMadness 31	06.06.2008	21220 Seevetal	248	✔	■	www.multimadness.de
4	Sund-Xplosion LAN 11	06.06.2008	18435 Stralsund	240	✘	■	www.sund-xplosion.de
5	Gamers' Congress #6	20.06.2008	84130 Dingolfing	281	✘	■	www.gamers-congress.de
6	GSH XV	27.06.2008	30827 Garbsen	740	✔	■	www.gsh-lan.com
7	Heroes LAN	27.06.2008	18069 Rostock	400	✔	■	www.heroical.de
8	StrikerLAN part 4	27.06.2008	75382 Althengstett	250	✔	■	www.strikerlan.net
9	WoH-LAN.6	27.06.2008	34466 Wolfhagen	300	✔	■	www.woh-lan.de
10	Bieberlan XXI	25.07.2008	64823 Groß-Umstadt	340	✔	■	www.bieberlan.de
11	Convention-X-Treme 12	25.07.2008	76689 Karlsdorf	600	✔	■	www.convention-x-treme.de
12	C-MaxX enlarged V	01.08.2008	36304 Alsfeld	800	✔	■	www.enlarged.de
13	LAN-Nation v9.0	22.08.2008	96160 Geiselwind	800	✔	■	www.lan-nation.com
14	eXkult-LAN #5	29.08.2008	67059 Ludwigshafen	200	✘	■	www.exkult.com
15	High Power LAN 5	29.08.2008	74199 Untergruppenbach	240	✘	■	www.highpowerlan.de
16	Lued-Lan	29.08.2008	58511 Lüdenscheid	500	✘	■	www.lued-lan.de
17	eastWave-Lan	12.09.2008	01968 Senftenberg	901	✔	■	www.east-wave.de
18	LAN-Clan-Döbeln	12.09.2008	04720 Döbeln	250	✘	■	www.lcd-doebeln.de.tl
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 24	27.06.2008	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at

Kuh vadis?

Gamepad & Co. reichen Spielefans heute nicht mehr – es müssen schon Plastikgitarren, Eingabegeräte mit Bewegungssensoren und „Balance Boards" sein. Wo soll das hinführen?

Es gab eine Zeit, da machten Computerspiele Spaß, weil man einfach nur strahlender Held sein durfte. Sogar Waldorf-Schüler Torben-Hendrik fühlte sich zeitweise als Masterchief of the Universe (mindestens!), obwohl er sonst – wenn er nach dem Ballettunterricht auf dem Weg nach Hause war – regelmäßig von einer Rütli-Mädchen-Bande aus der Nachbarschaft verdroschen wurde. Mittlerweile müssen selbst wir Männer uns immer mehr zum Obst machen, wollen wir unserem Hobby frönen, weil besonders im Konsolenbereich Schnickschnack Einzug hält, der einfach nicht für das starke Geschlecht gemacht ist. Tanzmatten, Eye Toy und aktuell das Balance Board für die Wii sind ja wohl Geräte, die von Satan höchstpersönlich im Feuer der Verdammnis geschmiedet wurden. Als ob Gamepad, Joystick und Maus nicht reichen! Klar, wir müssten den Mist nicht zocken. Aber wer heutzutage eine moderne Frau ins Bett kriegen will, kommt mit 'ner Briefmarkensammlung nicht mehr weit und sollte deshalb unbedingt auch *Singstar*-firm sein, um nicht als Miesepeter zu verkacken. Meine Güte, immer wenn ich die bedauernswerten Tester-Kollegen aus der Konsolenabteilung beobachte, wie sie auf dem Balance Board rumhampeln und mit den Armen wedeln, muss ich an die Jahresversammlung des Bewegungslegastheniker-vereins Gummersbach-Dümmlingshausen e.V. denken, und als neulich *Rock Band* auf der Xbox 360 lief und vier Herren sich an Gitarre, Bass, Schlagzeug und vor allem Gesang *versuchten*, fühlte ich mich, man möge mir verzeihen, ein bisschen wie bei der Weihnachtsfeier einer Behindertenwerkstatt (einer durchaus liebevoll gestalteten, wohlgemerkt). Besonders im Fall von *Durch den Monsun* von Tokio Hotel redete ich mir ein, diese Menschen nicht zu kennen.
Immer und immer wieder. Wobei Musikspiele auch einem echten Mann gefallen dürfen, denke ich etwa an *Guitar Hero*. Ich würde das selbstverständlich nie zugeben und wage nur den Griff zur peinlichen Plastikgitarre, wenn ich in meiner Wohnung bin und die Rollläden unten sind. Die Gefahr, in die geschlossene Psychiatrie eingewiesen zu werden, weil ich mich beim Daddeln als laaange Erwachsener aufführe wie ein geisteskranker Vorpubertierender, die Nachbarn dies beobachten und die Männer mit dem weißen Selbstschutzwesten rufen könnten, scheint allzu zu groß. Der Hammer ist jedoch das erwähnte Balance Board inklusive Sportsoftware, das Fettleibigen einen Traumkörper verspricht. Passionierte Sofakartoffeln glauben das allen Ernstes und diskutierten vor der Veröffentlichung in einschlägigen Spiele-Foren doch tatsächlich, ob das Brett ihre 260 Pfund aushalte (kein Witz, habe ich echt gelesen!). Was bitte liefern Entwickler in Zukunft, um sogenannte „Hardcoregamer" noch mehr zu demütigen? Statt *Guitar Hero* vielleicht *Karl Moik's Zither Hero*? *Counter-Strike*- und *World of Warcraft*-Anhänger, die noch nie eine nackte Frau gesehen haben (also alle), würden sich sicher um das Actionspiel *Sex Machine* reißen, weil ein aufblasbares Eingabegerät beiliegt. Ferner sähe ich einen Markt für *Artificial Inseminator*, das Besamungstechnikerspiel mit lebensgroßem Kuh-Controller inklusive Echtfell. Und für *Finanzamt Tycoon*: Bei dieser Beamtensimulation gilt es, einen mit Sensoren ausgestatteten Kugelschreiber möglichst ruhig zu halten. Wer sich zuerst bewegt, hat verloren und kriegt einen Stromschlag. Ich freu mich so. In diesem Sinne:
schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Sebastian Bienert



Und das geschah vergangenen Monat ...

TITTEN! SUPER!

Erst möchte ich euch zu eurer rundum gelungenen Zeitschrift gratulieren [...] ! Ich halte die PCA zum ersten Mal in den Händen und das ist kein Zufall! Ich muss zugeben – sehr cleverer Schachzug von euch: Einfach mal ein paar wunderschöne Titten aufs Cover gedruckt und den Magneteffekt (Männeraugen>-<Titten) schamlos ausgenutzt! Gratuliere, hat gewirkt. Die Redakteure: sehr witzige Leut'. Nicht nur, dass ihr meine Altersgruppe seid (am ehesten Herr Hesse), nein, auch beim Musikgeschmack und beim Humor sind wir auf einer Wellenlänge! Ein geiler Joke jagt den anderen. Musste mich im Laden regelrecht zusammenreißen. Aber ich muss euch dringend warnen: Ihr lauft Gefahr, Alkis zu werden. Ich denke nämlich (eigene Erfahrung), dass so ein geiler geistiger Dünnschiss nur unter erheblichem Alkoholeinfluss möglich ist. Wie auch immer, die Kommentare, die Kolumnen (besonders hervorzuheben der Herr Iscitürk), die Comics, der Kochkurs – alles erste Sahne. Und zwischendurch immer mal wieder 'n paar Titten. Suuuper Konzept! [...]

JAN HEIDRICH, PER E-MAIL

Wegen des Alkohols brauchst du dir keine Sorgen machen, die Leitung der Nervenheilanstalt lässt uns regelmäßig blasen und wer betrunken erwischt wird, kriegt keinen Freigang. Nur einmal pro Woche findet im Rahmen des Betriebssports ein Bierathlon statt.

SCHREIBWAISE

Moin ihr Pfeifen, Ihr druckt zwar genug Titten ins Heft, damit man über Rechtschreibfehler hinwegsehen kann aber im Thema des Monats sone Scheisse zu verzapfen is echt zuviel: Platz 19 S.T.A.L.K.E.R.C~~~~~~>t<~~~~~ear

Sky!!!(Ausgabe6/2008, Seite 41 rechts oben orange untermalt) geiles Game!! is das die polnische Version die euer Bürosklave zum verkaufen anbietet? Liest bei euch egtl noch jmd die Zeitschrift durch? Ich hoffe nicht!! Lasst einfach die Schreiberei und druckt noch mehr Titten ins Heft! Wenn ihr das nich hinbekommt sagt bescheid dann geh ich nich zu meinen Abi-Prüfungen und zeig euch ma wie man nen Heft für Männer macht. [...]

GREGOR HÖHN, BERLIN

Selbst die goldene Kundenkarte vom Alfa-Telefon Münster haben, aber wegen eines banalen Tippfehlers hier die Welle machen, ach was: 'nen Tsunami veranstalten – das haben wir gern. Wir hoffen, im Abi kam nix mit Rechtschreibung und Kommasetzung dran, Gregor!

DAS FLEISCH IST WILLIG



»Regenwürmer beim Gruppensex.«

Betreff: Schau mal, was Sinnvolles: www.youtube.com/watch?v=VmVEercagxE.

MICHAEL WERNER, PER E-MAIL

Sex mit Hackfleisch? Das ist eklig und pervers! Kann sich der nicht 'n ganzes totes Schwein aus der Metzgerei holen wie jeder andere normale Mensch auch?

BESCHWERDE (TEIL 5.934)

Betreff: Michel Grills „Scherz" bezüglich kleine Mädchen im Keller gefangen halten. Als die Zeitschrift veröffentlicht wurde, war ich nicht da, also kann ich nicht beurteilen, ob die Aufdeckung des Inzest-Vorfalls in Österreich vor oder nach der Veröffentlichung der PCA stattfand. Ich lese eure Zeitschrift seit vielen Jahren, aber wenn diese perverse Bemerkung von Michel Grill tatsächlich darauf bezogen war, habt ihr (sicher nicht nur) einen Leser weniger. Ich hoffe, ihr nehmt in der nächsten Ausgabe Stellung zu diesem Kommentar. [...]

REINHARD STUIBER, PER E-MAIL

Herr Grill möchte sich bei allen Lesern aufrichtig entschuldigen. Hätte er zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses von dem Fall in Österreich gewusst, hätte er *natürlich* noch einen Inzest-Witz einge-

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

PC ACTION KOCHT

AUF DVD VIDEO

TORTILLA TYCOON

Zu Beginn erst mal etwas für Ihre Bildung: Tortilla Tycoon ist ein australisches Gericht, hört normalerweise auf den Namen Tortilla Stack (übersetzt: Fladen-Haufen) und ist genauso lecker wie die Dessous-Werbung im Otto-Katalog. Damit Sie auch garantiert in den Genuss dieses Gaumenschmauses kommen, gehen Sie folgendermaßen vor: Hühnerbrust in adrette Streifen schnibbeln (die Gekauften – nicht Ihre eigene!) und mit wenig Öl scharf in der Pfanne anbraten. Achten Sie darauf, dass das Öl richtig heiß ist – um das zu testen, legen Sie einfach ein Hühnerfitzelchen hinein und warten, bis es ordentlich brutzelt. Inzwischen die Zwiebeln würfeln – wir versuchen seit Jahren, die Dinger professionell zu zerkleinern, haben es aber immer noch nicht geschafft ... helfen Sie uns bitte! Dazugeben und warten, bis alles gut durch ist, erst dann die zerkleinerten Peperoni untermischen. Jetzt die Dose Schältomaten dazudonnern (wir meinen natürlich nur den Inhalt!) und ein wenig einköcheln lassen. Probieren und gegebenenfalls mit wenig Pfeffer und Salz abwürzen. Warten, bis das Ganze eine schöne Pampe ergibt, und danach bei kleiner Flamme weiterköcheln lassen. Tortillas auf dem Tisch ausbreiten und mit Bohnen-Püree zukleistern. Eine Tortilla in eine geeignete, runde Form geben (zum Beispiel: Kuchenform), Hühner-Matsche vom Herd nehmen und vorsichtig über den Fladen verteilen. Etwas Ricotta-Käse draufschmieren und die nächste Tortilla darüber parken. Nun sämtliche Teigfladen auf die gleiche Weise behandeln, bis ein feiner Turm entsteht. Streuen Sie den Gratinkäse großzügig über das Kunstwerk und verzieren Sie es mit einigen Jalapeños aus dem Glas. Jetzt alles in den auf 200 Grad vorgeheizten Ofen packen und 20 Minuten blöd in der Gegend rumstehen. Die angebräunte Tortilla-Torte mit Handschuhen herausholen, vorsichtig in vier Portionen aufteilen und auf die Teller hieven. Vorsicht! Die wichtigste Zutat nicht vergessen! Guten Appetit!

PC ACTION

TORTILLA TYCOON (FÜR 4 PERSONEN)

8-10 Tortillas	€ 2,90
2-3 große Hähnchenbrüste	€ 7,50
1 Becher Ricotta-Käse	€ 1,15
1 Dose geschälte Tomaten	€ 0,40
1 Packung Gratinkäse	€ 1,80
1 Dose Bohnen-Püree	€ 1,20
1 Zwiebel	€ 0,20
1 Glas Jalapenos	€ 1,30
2 frische Pepperoni	€ 0,80
Gesamt:	€ 17,20

»Lustig: Karaoke.«



REDAKTEURE AM PRANGER

Normalerweise interessieren mich dämliche Rechtschreibfehler wenig bis gar nicht (deshalb mache ich keine, aus reinem Desinteresse), aber in der aktuellen Ausgabe (6/2008) auf Seite 30 geht mir das dann doch zu weit. Okay, die Liste mit den 100 Spielen ist lang und so können beim trostlosen Abtippen auch mal Konzentrationsstörungen auftreten, aber – verdammt noch mal – nicht schon in der dritten Zeile und nicht bei einem meiner Lieblingsspiele! „Age of McGee's Alice" – was soll das denn sein? Ein eher unbekanntes Add-on für Age of Mythology mit mutierten Kaninchen und einer Messer schwingenden Minderjährigen? Eure jüngeren Leser wissen wahrscheinlich gar nicht, welches Spiel damit gemeint ist, zumal das Leben und Wirken von American McGee noch immer nicht in die Lehrpläne des deutschen Schulsystems integriert wurde. [...]

ALEXANDER MERGENTHAL, PER E-MAIL

Entweder habt ihr einen Maulwurf in der Redaktion, der für Electronic Arts arbeitet, oder eure gealterten Gamer-Gehirne mischen mittlerweile sämtliche Spieletitel völlig willkürlich durcheinander. In der Ausgabe 6/2008 habt ihr einen schönen Artikel zu World in Conflict: Soviet Assault – verfasst von Frau Blumenthal – samt spaßigem Video auf DVD. Doof nur, dass ihr sowohl im Inhaltsverzeichnis als auch im DVD-Menü World in Conflict: Soviet Strike schreibt. Soviet Strike allerdings ist ein uraltes Hubschrauberballerspiel von Electronic Arts. Hier tun sich Untiefen der Unkenntnis auf, weshalb ich vorschlagen möchte, das gesamte Team an den Pranger zu stellen. [...]

CHRISTIAN BEER, PRESSESPRECHER VIVENDI GAMES

„Sherlock Fränkel, finden Sie den Schuldigen, er muss hart bestraft werden!", forderte **Joachim Hesse** im Fall von *World in Conflict: Soviet Assault Strike Commander Keen* oder wie das Spiel nun heißt – und pinkelte sich damit letztlich selbst ans Bein. Die detektivischen Recherchen ergaben nämlich, dass Hesse selbst fälschlicherweise *Soviet Strike* in den Redaktionsfahrplan eingetragen hatte. Von dort schreiben diverse Kollegen aber dummerweise die Spieletitel ab: fürs Inhaltsverzeichnis, für den Layoutplan, fürs DVD-Menü, für Einblendungen in Videos und so weiter. So also breitete sich das „Strike" wie ein Krebsgeschwür. Bei *Age of McGee's Alice Schwarzer Afghane* geriet unserem Versager ferner offensichtlich bei der Artikelkorrektur was durcheinander. Hesse erhielt selbstverständlich einen brutalen Denkzettel: Er wurde 24 Stunden lang nackt in einem Spiegelkabinett angekettet und musste sich die ganze Zeit anschauen. Damit er künftig keine Namen mehr durcheinander haut, nennen wir ihn außerdem zur Abschreckung drei Monate lang „schwangere Waldtraut". Wir bitten auch alle Leser darum, in etwaigen E-Mails an ihn diese Anrede zu verwenden, danke für die Kooperation.



baut! Leider fehlt unserem Ösi jetzt die Zeit, noch ausführlicher Stellung zu beziehen: Er muss in den Keller, um 17 Uhr ist bei uns Fütterung.

HALBE SACHE

Betreff: Video Strip Poker. Hey Leute, was ist das denn für 'n SCHEISS?????? Ich bin voll in der Annahme gewesen, dass Man(n) mal ein bisschen mehr sieht als nur EINE HALB-nackte Frau!!! Gebt mal ein paar Frauen und auch mal nicht nur HALBnackte Frauen, sondern auch NACKTE Frauen, und nicht immer die „More in Full Version"-Version ... [...] ICH WILL MEHR DAVON UND NOCH MEHR SEHEN! [...]

PASCAL SCHRÖRS, PER E-MAIL

Frag doch Mami oder Papi, ob du an deinem Geburtstag ausnahmsweise mal länger aufbleiben darfst, dann könntest du die Sexy Sportsclips auf DFS gucken.

GEWONNEN! (FAST JEDENFALLS...)

Armed Assault 2 wird ebenfalls vorgestellt, auf informativen vier Seiten. Ich bin eh gespannt, wie sich das gegen Codemasters' »offizielles« Operation Flashpoint 2 schlägt. Immerhin verspricht Bohemia Interactive, dass Armed Assault 2 nicht so fehlerhaft wird wie die Verkaufsversion des Vorgängers. Und wieder wundere ich mich über das Fehlen in der Hitliste: Die Militärsimulation soll ebenfalls 2008 herauskommen.

Das etwas andere Wing Commander
Ihr wundert euch, dass ich noch nichts zu den Tests der PC Action geschrieben habe? Ganz einfach: Mangels guter Spiele fehlen auch interessante Tests. Bis auf zwei Ausnahmen: Das ungewöhnliche Echtzeit-Strategiespiel Worldshift bekommt vier Seiten und 83%. Und dann ist da dieses aufregende Spiel namens Labua Hunting's Bird Watcher 2008. Ja, das heißt wirklich so! Und dieses Vogelbeobachtungswerk kriegt sogar eine halbe Seite Test - was ich durchaus in Ordnung finde, weil der Artikel echt zum Piepen gut geschrieben ist.

Und sonst? Auf der DVD gibt's unter anderem die Vollversion zu Blitzkrieg 2 (zu dem ich mich nicht weiter äußern mag, weil ich

Betreff: Bird Watcher 2008. Warum ich das Spiel zocken will? Weil ich gut zu vögeln bin! Ich geh mal davon aus, dass dieselbe Antwort von ca. 615 plus/minus einer Person kommt.

KILIAN CORRA, SCHLEITHEIM (SCHWEIZ)

Ne, ganz so viele waren es dann doch nicht. Ist ja nicht jeder so dämlich und fällt auf Aprilscherze rein, höhöhö! Der *Labua Hunting's Bird Watcher 2008*, den wir auf Seite 92 getestet haben, ist erfunden. Deshalb konnte man logischerweise auch das Testmuster nicht gewinnen. Dumm! Außer Herrn Corra gingen uns bis Redaktionsschluss folgende Leser auf den Leim, die wir deshalb hiermit öffentlich verspotten: Oliver Gramm aus Fridolfing, Michael Enzensberger (Piding), Peter Siegert (Leipzig), Marc Schultz (Wermelskirchen), Pascal Ettinger (Mattighofen, Österreich) und Stefan Mostegl (Fohnsdorf, ebenfalls Österreich). Ferner schnallte unser geschätzter Journalistenkollege Martin Deppe nix, der einen Testbericht zur PC ACTION auf www.onlinewelten.com/specials,id2546,0,onlinewelten_pressespiegel_pc_action_06_2008.html veröffentlichte und uns wegen des Vögel-Spiels sogar mit Lobpreisungen überschüttete (siehe Screenshot). Vielen Dank, was haben wir gelacht! Ach ja, *Bird Watcher* ist mittlerweile sogar auf Critify.de gelistet und auch Spieletipps.de hat einen Eintrag. Bitte nicht aus der Datenbank löschen, wir saugen uns im April 2009 noch 'ne Komplettlösung dazu aus den Fingern, MUAHAHAHA! Da fällt uns auf: Unsere Redaktionsassistentin Kristina Haake hat den Titel in unsere Wertungsdatenbank eingepflegt. Peinlich? Quatsch, Kristina ist doch eine Frau, da darf das passieren!

FRAU GESUCHT



»Manche Keuschheitsgürtel wirken nicht sonderlich durchdacht.«

Mein Name ist Stephan, 26 Jahre, komme aus Essen! Kaufe mir fast regelmäßig die PC ACTION! Hätte da mal so eine Idee und zwar: Vielleicht solltet ihr mal in einer Ausgabe oder dann regelmäßig eine Singlebörse einführen! Habe schon so einige Spielerfreunde gesehen und getroffen, die keinen Partner haben! Es wäre deswegen eine Idee, da es mittlerweile viele Spielefreunde gibt, die auch dieselben Interessen haben, aber keine Partner in der Hinsicht!!! [...]

STEPHAN, ESSEN

Wir haben schon verstanden! Also: Mädels, der Stephan hier ist Einzelspieler, spricht ständig nur mit seiner rechten Hand und klebt gelegentlich auch Haare drauf. Kurz: Er sucht 'ne Freundin. Wer Interesse hat: esteban-d@versanet.de.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Sehr geehrter Herr Wollner, auf Seite 83 der Ausgabe 6/2008 im Test von Turning Point sinnieren Sie in Ihrem Abschlussfazit, ich zitiere „... dass sie – die Nationalsozialisten – Amerika überhaupt gefunden und nicht aus Versehen Grönland infiltriert haben ...“ Da liegen Sie leider falsch, die Deutschen haben sehr wohl Grönland infiltriert! Belegen kann ich das anhand der Zeitung Wiener Montag vom 29. Dezember 1947, in der es heißt, dass im Frühjahr 1942 deutsche Soldaten auf Grönland abgesetzt wurden. Im Herbst 1944 belief sich deren Zahl auf 150 Mann, welche im Jahr 1947 von den Amerikanern in Gewahrsam genommen wurden. Die letzten Einheiten kapitulierten 1949 vor den Sowjets, da diese den Funkverkehr zwischen der deutschen Funkstation in Grönland und einem Funkamateur aus Essen abgehört haben. Sie sehen, Herr Wollner, dass Sie mal wieder keine Ahnung haben, über was Sie da schreiben.

OLIVER LOCHNER, ASCHAFFENBURG

Supi, Herr Lochner, Sie sind ja ein richtiger Prof. Dr. der Geschichte. Was Sie alles wissen! Also wenn *wir* geile Weiber wären, würden wir glatt nicht mit Ihnen Sex haben wollen! Weil Profilneurotiker, die sich derart aufspielen, bestimmt was zu kompensieren haben. Die Sache ist nämlich die, und jetzt kommt Nachhilfe in Deutsch (1. Klasse Grundschule, Lesen), dass Kollege Wollner einzig über die „Hitlerbrut in *Turning Point*“ geschrieben hat. Von den realen Nazis war nie die Rede. Sie erkennen den Unterschied zwischen Fiktion und Realität? Macht's „Klick“? Naaa? Vielleicht nicht mehr so viele Drogen konsumieren. Bussi!

GESCHMACKSSACHE

Meine Kollegen und ich wollen demnächst (wenn das nötige Geld da ist) eine Männer-Eisdiele eröffnen. Dort soll es Eis-Variationen geben, die speziell auf



TROTTEL DES MONATS

Guten Abend, es wurde Zeit, dass ich mal wieder ordentlich aufs Klo musste, da hab ich mir wie immer die PC ACTION geschnappt. [Es geht um] ***Platz 18 der Hitgiganten 2008: Duke Nukem Forever. [...] Kurz vorm Ende stand da „Duke Nukem lfever". Na ja, ich freute mich, dass ich auch mal einen tollen Fehler gefunden habe [...] Ihr sitzt alle in einem Boot, und da ihr den Mist sicher alle zusammen geschrieben habt (Hitgiganten 2008), solltet ihr alle dafür zahlen [...]. Bei der nächsten Ausgabe PC ACTION kocht quetscht sich die komplette Redaktion mit in die Küche und alle müssen drei Minuten im Chor sagen: „ICH WERDE KEINE DUMMEN FEHLER MEHR MACHEN, ICH WERDE KEINE DUMMEN FEHLER MEHR MACHEN". In dem Sinne noch alles Gute mit eurem Wurstblatt. Ach so, ja, ich komme aus Ostdeutschland, geht voll ab hier, auch wenn ihr vielleicht abgeneigt seid, das Bier ist Oberklasse!***

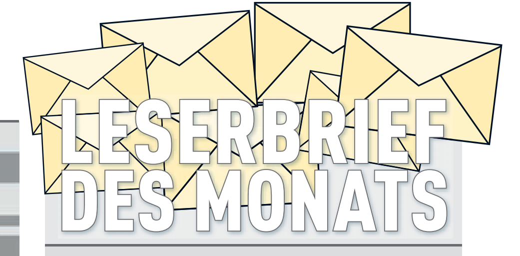
EDDY HEGEWALD, PER E-MAIL

Da bist du ja einer ganz großen Sache auf der Spur, lieber Eddy! *Duke Nukem lfever* ... WAS FÜR EIN HAMMERFEHLER! Wir haben den Artikel nun extra noch mal gelesen und dabei festgestellt, dass sogar noch viel mehr falsch ist! Anfangs steht da nämlich *Duke Nukem Fornever*. Später dann *Duke Nukem Whenever* und *Duke Nukem Neverever*! Ach, und beim Erscheinungstermin wird das Jahr 2666 genannt, das kann ja wohl auch kaum stimmen, was? Super Eddy, du hast uns die Augen geöffnet! Und jetzt husch, husch ins nächste städtische Krankenhaus und fragen, ob die dort postnatale Abtreibungen machen, danke.

Auf Seite 39 der aktuellen Ausgabe (6/2008) im Teil „Apfelernte" schreibt Alexander Frank: „An einer anderen Stelle in Drakensang zieht unsere aus der Verfolgersicht gesteuerte Truppe zwei Nichtspielercharaktere über den Tisch." Richtig heißt es aber: An einer anderen Stelle in Drakensang, zieht unsere, aus der Verfolgersicht gesteuerte Truppe, zwei Nichtspielercharaktere über den Tisch. [...]

FABIAN FASSONGE, PER E-MAIL

Ne, muss es nicht. *Darf* es nicht mal. Doof, was? Subjekt und Prädikat vom Objekt trennen, also den eigentlichen Satz für einen kommawürdigen Einschub halten und dann hier auf dicke Hose machen ist echt ganz großes Kino! Dummerweise bist du somit kein Kommakönig, sondern höchstens ein Komakönig – du scheinst nämlich ungefähr so intelligent wie ein bewusstloser Seestern (genau, die haben *kein* Hirn). Fühl dich bitte öffentlich verhöhnt!



LESERBRIEF DES MONATS

Sehr geehrtes PC ACTION-Team, mein Name ist Erisch, ich bin neulich per Zufall auf euer Magazin gestoßen, als ich per Spracherkennung (ich sehe schlecht) auf Google nach „Bare Tits" gesucht habe. Anscheinend gibt es bei euch einen Redakteur, der komischerweise auch so heißt. Ich hab mir die Zeitschrift dann auch gleich mal gekauft und gleich auf der ersten Seite viele geile langhaarige Damen entdeckt (so weit ich das sehen konnte). Am liebsten würde ich mich bei euch als Redakteur bewerben, aber ich gehe nun zu einem neuen Magazin: Die Ex-Leute von Happy Computer haben anscheinend ein Mag für Wochenend-Spieler herausgebracht, nennt sich Happy Weekend. Sind auch viele Anzeigen drin, habe sogar fast alle eure Redakteure gefunden, allerdings unter sehr komischen Rubriken. Ich bin übrigens Jahrgang 1912 und lebe nun seit 15 Jahren (anonym) in Südamerika. Gruß

ERI(S)CH, PER E-MAIL

Ja, zumindest eine Anzeige in Happy Weekend ist eine peinliche Sache: Kollege Fischer klagt, dass er fälschlicherweise in der Rubrik „Kaviar-Party" auftaucht – obwohl er doch gar keine Fischeier mag.



Männer, Proleten, Perverse und Wessis zugeschnitten sind. Also nicht so 'n scheiß Bananen-Eis, was die Ossis alle fressen ... oder „Joghurt Light Früchte Balance Fitness Yoga"-Eis, was ja alle Frauen momentan in sich schaufeln, damit die Heidi Klum sie toll findet. Bei uns soll es Wurstwassereis mit Stücken, Panierte-Schnitzel-Eis etc. geben. Anstelle des Kekses zum Espresso 'n Brot mit Mett drauf. Hier nun meine Frage: Ist es möglich, einen Gastauftritt bei PC ACTION kocht in der Rubrik „Nachspeisen" zu bekommen? Um einige Leser darauf aufmerksam zu machen, dass es eine Männer-Eisdiele gibt?

CHRISTIAN, PER E-MAIL

Wenn ihr was zum Schlecken mitbringt, geht das klar – uns wäre Eis mit Frauengeschmack ganz recht.

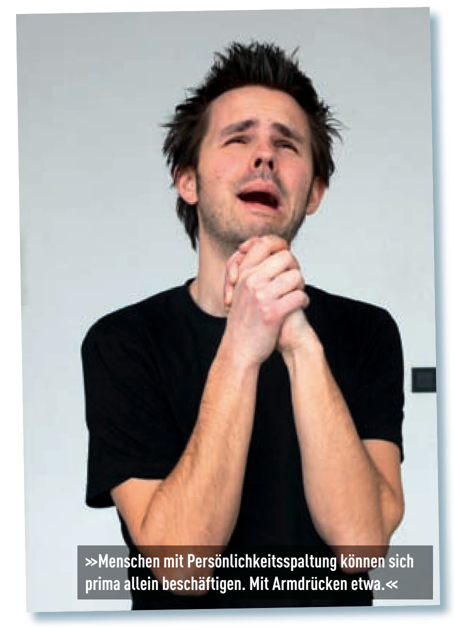
STANDARTFRAGE

Moin, Herr Fränkel! Ich bin einer dieser Standart-Arschkriecher! Wollt' nur mal gesagt haben, dass Sie einfach nur sehr gute Arbeit als Briefkastentante machen! Ich kauf mir die PC ACTION natürlich jeden Monat und ich freu mich immer über die Leserbriefe und Ihre intelligenten und geistreichen Kommentare dazu! Weiter so!!!

DANIEL STEINER, PER E-MAIL

Interessant ist vor allem das Phänomen, dass jeder die Leserbriefseiten witzig findet – bis er dort selbst durch den Dreck gezogen wird. Wo wir beim Thema Standart-Arschkriecher wären: Welche Standart meinen Sie genau? Den Obststand? Den Kopfstand? Rückstand? Vorstand? Den Angstzustand? Jahaaa, diese Antwort war jetzt für die ganz Intellektuellen!

HILFESCHREI



»Menschen mit Persönlichkeitsspaltung können sich prima allein beschäftigen. Mit Armdrücken etwa.«

Ich bin ein sehr großer Oblivion-Fan. Aber ich komme in der Mod Blood & Mud: Bravil Scum nicht weiter. Können Sie mir die Lösung schicken oder mir eine Seite sagen, wo ich so eine Lösung finde? [...]

MAX WIOREK, PER E-MAIL

www.google.de soll super sein. Gern geschehen.

VORSCHLAG? HAMMER!

Hallo, liebes PC ACTION-Team, ihr verlost sehr oft nützliche und coole Sachen, aber könnt ihr vielleicht mal den Computer ULTRAFORCE CRYSIS SPECIAL EDITION verlosen? Weil ich hab da so 'n Problem, da mein PC so 'n alter Gammel-PC ist, mit dem man nicht richtig in den großen Raid-Instanzen in WoW tanken kann. [...]

MARIUS SCHRÖDER, PER E-MAIL

Mach dir nichts draus, tanken ist bei den heutigen Spritpreisen ohnehin viel zu teuer.

NACHRICHTENFÜRSPRECHER

Hallo, liebes PCA-Team, ich würde mich freuen, wenn ihr mal eine Art Benachrichtigung für die Gewinnspiele einführen würdet, also ein System, das automatisch antwortet, wenn die E-Mail am GS teilnimmt oder nicht, also dass der Nutzer weiß, ob seine E-Mail angekommen ist. [...]

MANUEL BLANKE, PER E-MAIL

Hallo Manuel, hier ist das automatische Gewinnspielantwortsystem der PC ACTION. Deine Mail ist angekommen. Du hast nicht gewonnen. Wir hoffen, es geht dir jetzt besser.

GROSSE WORTE

Da sich euer Heft sicher noch viele Jahrzehnte verkaufen wird und eure treuen Leser auch immer älter werden, schlage ich vor, dass ihr die Schriftgröße eures Heftes mit jeder Ausgabe um 0,5 Zentimeter größer macht, damit auch die älteren Leser immer noch im hohen Alter euer Magazin lesen können.

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

SCHNAUZE! So ungefähr?


Nimm das!
PC ACTION
+FILM
2xDVD
FILM AUF DVD IM HEFT
MÖRDER-KRIMI
Kompletter Spielfilm: Auf der Jagd nach dem Serien-Killer!
Preisgekrönter Polizei-Thriller, ungeschnittene Fassung.
MEMORIES OF MURDER
Memories of Murder
Kriminalfilm-Kinohit
7/2008
€ 7,90
EM-GUIDE
Mit EM-Extraheft!
4 PC-SPIELE AUF DVD IM HEFT
Star Wolves 2
Hidden & Dangerous Deluxe
Titanfaya
Trackmania Nations Forever
Action-Kracher exklusiv enthüllt
DER HERR DER RINGE CONQUEST
JETZT NEU IM HANDEL!
Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.
Offizieller Zombie-Klingelton
Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663*senden. Kein Abo, keine Sorge!
Mehr Infos auf www.pcaction.de

TRICK MIT BART

Tach erst mal, hätt'n Prangerantrag für den Ralph. Verwendet beim Kloßbusters-Video den „sehr lustigen" Zahntrick, den jedes spastisch behinderte Sonderschülerkind unter fünf Jahren beherrscht. […]

DAVID REEB, PER E-MAIL

Ach David, konnten wir doch nicht wissen, dass Ralph dir diesen Trick damals schon in der Sonderschule gezeigt hat.

ZUKUNFTSANGST

Auch wenn solche Fragen wohl immer unangenehm sind: Ich hab mir grad die aktuellen IVW-Zahlen angeschaut und 50.000 sind ja nun wirklich nicht viel. Ist die Zukunft der PCA gefährdet? […] Mein Abo geht erst mit der PCA unter.

PHILIP ZOGELMANN, PER E-MAIL

Wir haben gerade erst frische Blattgoldrollen fürs Klo gekriegt, aber um wirklich sicher zu gehen, dass uns nicht das Geld ausgeht, solltest du unbedingt ein Zweit-Abo abschließen.

FRAUENPOWER

Betreff: Kennwort: Die zock ich am liebsten. Ich möchte gerne gewinnen.

EDITH LINHART, PER E-MAIL

Der Sinn unserer „Die zock ich am liebsten"-Aktion ist, dass Leser uns ihr Lieblingsspiel nennen. Aber für eine Frau sind Sie schon verflucht nah dran gewesen. Weiter so!

PC ACTION HILFT

Guten Abend, werte Herren der PC ACTION-Redaktion. Bevor Sie mich durch den Kakao ziehen oder öffentlich in kochender Sche ertränken, könnten Sie mir eine Frage beantworten? Wenn ja: Wie ist es möglich, das Spiel Cossacks 2 aus Ausgabe 137 mit einer PCI-Express-Karte zu spielen?***

JONAS STEIGERWALD, PER E-MAIL

Gar nicht, um die Karte sollte schon mindestens ein PC drum rum sein.

SPIELETIPP

Guten Tag, liebe PCA-Redaktion und vor allem Herr Fränkel. Ich bin treuer Abonnent und liebe eure Zeitschrift. Ich dachte mir einfach mal, schreib an die PCA. Nun, das wollte ich auch ohnehin tun, aber nun habe ich einen Grund! Wie wäre es mit einem Test zum Spiel Bitch Train: Führers Fötzchen. Ihr glaubt, so was gibt's nicht? DOCH! www.redfire-hard.com/redfire-games-bitch-train.php!

SEBASTIAN KRZENCK, PER E-MAIL

Wahnsinn! Und jetzt noch ein paar Neuigkeiten von uns: Deutschland hat den Zweiten Weltkrieg verloren, der Benzinpreis liegt über einem Euro und Frauen haben eine Mumu.

WUNSCHLOS GLÜCKLICH?

Tach, euch allen zusammen. Ihr spielt das ultimativ Neueste vom Neuen, ihr seid Globetrotter auf Firmenkosten, ihr habt die Praktikantinnen mit den festesten Brüsten, ihr fahrt die heißesten Autos der Welt, ihr habt die größten Gemächte (sogar Elefanten sind neidisch auf euch), ihr bezieht die dicksten Gehälter, ihr seht alle umwerfend gut aus (sexiest men alive), ihr bekommt die schnellsten Rechner kostenlos, ihr werdet fürs Spielen am PC bezahlt, et cetera, et cetera. Fragt ihr euch nicht ab und zu: War das alles, kommt da nichts mehr?

DETLEF SINNE, PER E-MAIL

Wir hätten gern noch eine Bierstandleitung ins Büro und intelligente Leser – schade, dass du weder zum Einen noch zum Anderen beitragen kannst.

WISSENSDURST

Hallo, ich würde mir gerne Age of Conan holen, wüsste aber gerne, ob sich der Kauf der Collector's Edition lohnt und wie viel sie kostet. Außerdem würde ich gerne wissen, ob es so eine Game Card gibt wie bei World of Warcraft.

MARCEL KLUTH, PER E-MAIL

Verständlich.

UNTER DRUCK

Hallo, wie doof muss man sein, um auf eurer Leserbriefseite gedruckt zu werden? Und meinen Namen verrat ich nicht!

Die gute Nachricht: Deine Blödheit reicht locker. Weil, und jetzt kommt die schlechte Nachricht, dein Name im Absenderfeld des Mailprogramms steht, WERNER MAIER.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Ini
BERUF: Auszubildende
ALTER: 24
NICK: Made of Stars
E-MAIL: Ne ;-)
HOMEPAGE: myspace.com/vicodenkills
LIEBLINGSGENRE: Online-Rollenspiele, Action, Adventure … ich mag vieles
LIEBLINGSSPIELE: *Guild Wars*, *World of Warcraft*, *Metal Gear Solid*-Reihe
SEIT WANN ICH SPIELE: Mit elf Jahren mit dem Game Boy angefangen, mit 16 dann Playstation 2 und andere Konsolen und PC-Spiele mit 21
STATEMENT: PCA hilft mir über qualvoll langweilige Stunden in der Berufsschule hinweg, danke =)
ANM. D. RED.: Kein Wunder, dass aus unseren Kindern nix wird und sie bei PISA versagen, wenn die Lehrerinnen im Unterricht PC ACTION lesen. Pfui, Ini, schäm dich! Darfst aber gern trotzdem mal in der Redaktion vorbeischauen Schnuckelchen, wir helfen auch gern über die restlichen langweiligen Stunden deines Lebens hinweg. Ja, so sind wir eben, einfach mutterteresahaft!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum..



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn …

… Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

… Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

… die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

… Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.


Age of
Conan®
Hyborian Adventures
Machen Sie sich 2008 bereit für
das „beste Online Game“
(Games Convention 2007)
und mehrfach
ausgezeichnete MMORPG!
Lebe
Kämpfe
Entdecke
Games for Windows
PC DVD
Age of Conan
Hyborian Adventures
Age of Conan
Hyborian Adventures
Collectors Edition
18+
M
... erhältlich ab 23. Mai 2008

BLICKPUNKT

Anne, unsere Lieblings-Layouterin, präsentiert den Roman *Extraleben* von Constantin Gillies.



»Frauen sind bei Sexspielzeug sehr wählerisch.«

AUF DVD XL-INTERVIEW

STOFF FÜR LESERATTEN

Abenteuer Buch

PC ACTION hat einen Bildungsauftrag. Diesen Monat erklären wir unseren jüngeren Lesern, was ein Buch ist. Bücher sind wie Internetseiten, nur halt in Form eines zusammengeklebten Haufens Papier. Eines der kürzlich erschienenen empfehlenswerten Werke heißt beispielsweise *Extraleben.* Bei diesem Roman geht es um zwei Mittdreißiger, die in Nostalgie schwelgen wollen. Also kramen sie ihren alten Commodore 64 heraus, um ein wenig zu daddeln. Dann aber entdecken sie in einem Spiel die Botschaft einer mutmaßlichen Geheimorganisation – und was als Retro-Trip begann, gerät zur Abenteuerreise um die halbe Welt …

GESCHICHTSSTUNDE MIT WITZ

Extraleben ist der mit Abstand beste Roman, den es zum Thema Computerspiele gibt (und das äußern wir nicht nur, weil der Verfasser dieses Artikel lediglich zwei kennt und ihn der Buchautor mit schlechtem Sex bestochen hat). Nein, Constantin Gillies erlaubt dem Leser einfach eine fantastische Zeitreise. Gut, der Erzähler mag zwischenzeitlich etwas ausufernd beschreiben, was zu ein paar Längen führt – gerade im zweiten Drittel. Dafür werden Kinder der Siebziger- und Achtzigerjahre mehrfach entschädigt: zum Beispiel mit vielen schönen Erinnerungen, die die zahlreichen Anekdoten aus der „guten, alten Zeit" auslösen. Der Autor kramt nicht nur Geschichtchen über Homecomputer aus der Mottenkiste, auch die damalige Musik, die Filme und das ganze Lebensgefühl nehmen während des Lesens im eigenen Kopfkino Form an. Ebenso sorgt die humorvolle und teilweise schonungslos selbstironische, entwaffnende Schreibe für Unterhaltung. Das, die vielen nett verpackten historischen Fakten und ein gerüttelt Maß an Krimi-Spannung machen *Extraleben* auch für ein jüngeres Publikum interessant. Denn letztlich geht es ja um unser aller Hobby: Computerspiele. Wir empfehlen eine Leseprobe: Folgen Sie einfach der unten stehenden Internetadresse. *(Extraleben, CSW-Verlag, ISBN 978-3981141757, 352 Seiten, € 16,95)* Harald Fränkel

Info: www.datacorp.de

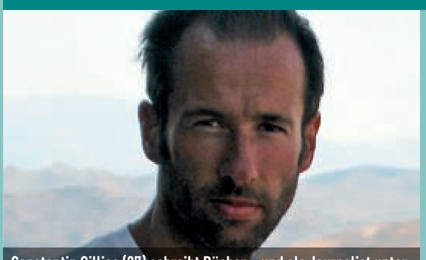
Fünf Extraleben

Weil wir so unfassbar nett sind, verschenken wir mehrere Exemplare des Computer-Romans.

Allerdings müssen Sie eine Kleinigkeit tun, um eines der Werke von Constantin Gillies zu gewinnen! Beantworten Sie folgende Preisfrage: Wie wird der Joystick genannt, der auf der Titelseite des Romans *Extraleben* zu sehen ist? Die Lösung senden Sie mit dem Betreff „Ich will ein Extraleben!" per Mail an gewinnspiel@pcaction.de oder mit der Schneckenpost an die im Impressum genannte Verlagsadresse. Einsendeschluss: 18. Juni 2008. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet unsere scharfe Losfee.

INTERVIEW

„ICH WÜRDE EINE NACHT MIT DAVID HASSELHOFF VERBRINGEN!"


Constantin Gillies (37) schreibt Bücher – und als Journalist unter anderem für *Die Welt* und die *Financial Times Deutschland.*

Constantin Gillies plauderte mit uns über seinen Roman *Extraleben*. Und über Frauenbrüste.

PC ACTION Wie kamst du auf die Idee, *Extraleben* zu schreiben? Ein besonders schwerer Fall von Midlife-Crisis?
Constantin Gillies [lacht]: Nein. Am Anfang stand ein Gedanke: Wenn man klein ist, [...] hat man häufig so Ideen ... man träumt sich seine eigene Welt und denkt, überall gibt es geheime Organisationen, wie man sie aus Comics und dem Fernsehen kennt. [...] Ursprünglich war da ein Gedankenspiel: Was wäre, wenn es eine solche ominöse Geheimorganisation gäbe? [...] Die ursprüngliche Roman-Idee ist schon sehr, sehr alt, etwa 25 Jahre. Was den Helden in *Extraleben* passiert, dass sie eine geheime Botschaft finden, das ist mir seinerzeit auch passiert, am Commodore 64, in einem Spiel. [...]

PC ACTION In welchem?
Constantin Gillies: Ich weiß es nicht mehr. [...] Ich hab mir damals nichts aufgeschrieben und deshalb nur schemenhafte Erinnerungen. Ich weiß, es war [wie im Buch] an der Speicherstelle C001 und es war irgendwas mit „the great alliance". [...]

PC ACTION Ist der Roman autobiografisch? Hast du dich beispielsweise als Kind auch mit dem im Buch erwähnten C64-Programm *Gigadildo* beschäftigt?
Constantin Gillies: [...] Natürlich sind autobiografische Dinge drin, aber die Personen, wie sie geschildert werden, da gibt es keine 1:1-Vorbilder. Weder der Ich-Erzähler, der ja ein bisschen komisch ist, noch Nick finden sich in meinem Bekanntenkreis. [...]

PC ACTION Lass uns nostalgisch werden: Welches der folgenden Spiele hast du besonders gut in Erinnerung? *Samantha Fox Strip Poker*, *Sex Games* oder *Hollywood Poker*?
Constantin Gillies [lacht]: Ja ... also ... *Samantha Fox Strip Poker*, das war ja der lahmste Hack[1] aller Zeiten. Es ging ja wirklich nur darum, die Dateien auf der Diskette umzubenennen und dann konnte man sich alle Bildchen schon vorher angucken.

PC ACTION Du kennst dich ja gut aus ...
Constantin Gillies: Ich bitte dich, ich muss dir ja wohl nicht erklären, was man in dem Alter für Energien entwickelt, wenn es darum geht, sich irgendwie Brüste anzuschauen! [lacht]

PC ACTION Wenn Uwe Boll anrufen würde, den manche für den schlechtesten Regisseur des Universums halten, und dein Buch verfilmen wollte – würdest du zusagen?
Constantin Gillies [schmunzelt]: Ich würde auf jeden Fall zusagen, weil ich finde, dass das ein Stoff ist, der auf die Leinwand gehört. [...] Ich bin eigentlich für alles offen, aber ob's der Uwe Boll sein muss, weiß ich jetzt nicht. [lacht] Es stand im Raum, den Roman den Leuten anzubieten, die damals *23* gemacht haben, alleine schon wegen der Nähe zum Stoff. Ich habe mich bisher nicht festgelegt. Wenn derjenige mir klarmachen kann, wie er die letzten Levels inszeniert, ohne bankrott zu gehen [lacht], dann bin ich dabei!

PC ACTION Spielberg wäre also auch okay?
Constantin Gillies: Ja, doch, da würde ich ein Auge zudrücken.

PC ACTION Mit wem würdest du am liebsten eine Nacht verbringen: Elke Monssen-Engberding[2], Günter Freiherr von Gravenreuth[3] oder David Hasselhoff?
Constantin Gillies [lacht ausgiebig]: Wie kann ich diese Frage beantworten, ohne als totaler Freak dazustehen? [lacht] Also, ich würde eine Nacht mit David Hasselhoff verbringen, aber mit dem David Hasselhoff von heute, weil man erfährt ja in den Boulevardblättern, dass der recht gut feiern kann mittlerweile.

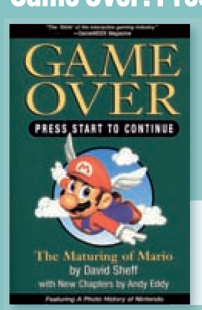
PC ACTION Waren Spiele damals wirklich besser, wie alternde Nostalgiker häufig jämmerlich seufzen?
Constantin Gillies: Nein, keineswegs! [...] Das ist ein bisschen, als ob man die große Fotokiste aufmacht. Erst lacht man und denkt, das war ja alles super, und nach dem dritten Packen Fotos denkt man, ach, gut, dass es vorbei ist. [...] Gerade als ich die Recherchen gemacht und mir die alten Spiele reingezogen hab, ist mir aufgefallen, wie viel da schlecht war und wie viel einfach abgekupfert wurde. [...] So ein *R-Type* oder *Uridium*, das kann man immer noch spielen [...]. Die alten Arcade-Klassiker spiel ich teilweise noch über Stunden, also *Shinobi* oder die ganz alten Sachen wie *Asteroids*. [...]

Das komplette Interview gibt's unter „Extras" auf unserer DVD!

*[1] amateurhafte Modifizierung des Programmcodes
*[2] Chefin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
*[3] Anwalt und bekannter Raubkopierer-Jäger

Hier kannst du noch andere Seiten aufziehen!

Game Over: Press Start To Continue



Unserer Ansicht nach handelt es sich bei *Game Over* um das beste Buch, das jemals zum Thema Videospiele erschienen ist. Autor David Sheff beschreibt Nintendos Entstehungsgeschichte, verliert sich allerdings nicht in nüchternen Fakten, sondern beleuchtet die Menschen dahinter. Fast wie in einem Roman. Die vergriffene deutsche Übersetzung der Erstausgabe trägt den dämlichen Namen *Nintendo – Game Boy*.

VERLAG	Cyberactive Media
AUTOR	David Sheff, Andy Eddy
ISBN-NUMMER	0-9669617-0-6
UMFANG/PREIS	498 Seiten / ca. € 12,60

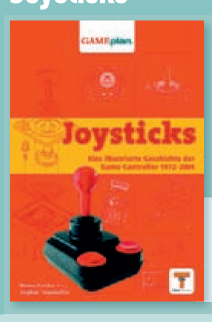
Spielkonsolen und Heimcomputer



Wer Frauen mit außergewöhnlichem Hintergrundwissen beeindrucken und damit in die Kiste kriegen will, liegt bei diesem Buch falsch. Unter Spielefans und Sammlern ist Mann damit allerdings der König! Autor Winnie Forster stellt über 400 Heimcomputer und Konsolen aus den Jahren zwischen 1972 und 2005 in Bild und Text vor. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass Sie die erweiterte zweite Auflage erwischen!

VERLAG	Gameplan Verlag
AUTOR	Winnie Forster
ISBN-NUMMER	978-3000152900
UMFANG/PREIS	224 Seiten / € 23,90

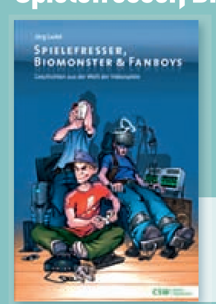
Joysticks



Der Competition Pro steht als Sinnbild für die 8-Bit-Generation, die sich in den 80ern durch Klötzchengrafik kämpfte und die Spiele für nahezu fotorealistisch hielt. Doch auch andere Bedieneinheiten wecken nostalgische Gefühle und erzählen Geschichten von Erfolg und Verlust. Die Ex-Zeitschriftenredakteure Winnie Forster und Stephan Freundorfer zeigen Ihnen die wichtigsten „Lustknüppel".

VERLAG	Gameplan
AUTOR	Winnie Forster, Stephan Freundorfer
ISBN-NUMMER	3-00-012183-8
UMFANG/PREIS	144 Seiten / € 17,80

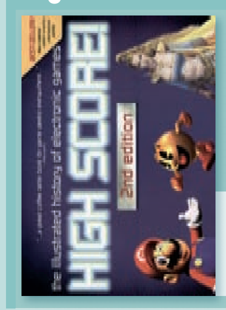
Spielefresser, Biomonster & Fanboys



Texte, die furztrocken sind wie ein Beamtendarmwind, gibt's hier nicht. In seinen Internetkolumnen, die nun hübsch archaisch auf Papier daherkommen, beschäftigt sich Jörg Luibl auch mit dem Spielejournalismus. Das ist interessant für alle, die mal hinter die Kulissen blicken wollen. Uns gefallen die Texte am besten, in denen sich der Autor nicht so verbissen, sondern amüsant und sarkastisch gibt.

VERLAG	CSW-Verlag
AUTOR	Jörg Luibl
ISBN-NUMMER	978-39811417-9-5
UMFANG/PREIS	160 Seiten / € 9,95

High Score!



Zunächst die Hiobsbotschaft für Fremdsprachenverweigerer: Ja, die Texte in diesem Buch sind in Englisch. Dafür prangen auf den querformatigen Seiten so viele bunte Spiele-Packungen, Fotos und Sceenshots, dass selbst Legastheniker in den guten alten Zeiten vom Anbeginn der Computerspiele bis in die 90er-Jahre schwelgen können. Ein gelungenes Werk, in dem Spiele aus Europa allerdings etwas kurz kommen.

VERLAG	McGraw Hill/Osborne
AUTOR	Rusel DeMaria, Johnny L. Wilson
ISBN-NUMMER	0-07-223172-6
UMFANG/PREIS	394 Seiten / ca. € 15,80

64



Stellen Sie sich hier ein gelbes Warnschild mit roter Blinklichtschrift vor, auf dem „Nicht kaufen!" steht. Bei *64* handelt es sich um das schlechteste Buch, das der Verfasser dieser Zeilen je gelesen hat (inklusive Nürnberger Telefonbuch). Der Retro-Roman ist sprachlich schwach und ungsagbar öde. Doch halt, *einen* genialen Einfall hatte der Autor: unter dem Pseudonym „Player One" zu schreiben, um unerkannt zu bleiben.

VERLAG	Books on Demand GmbH
AUTOR	Player One
ISBN-NUMMER	3-8334-0215-6
UMFANG/PREIS	129 Seiten, € 8,95

»Will gut geplant sein: Bankraub.«

In der Kunst-Spiele-Mischung *The Graveyard* steuern Sie eine alte Dame über den Friedhof und warten auf den Tod.

KÜNSTLER AM COMPUTER

Guter Kunst-Stoff



Fäkalmalerei, fette Weiber mit Bodypaintings, Kollege Fränkels Frisur – Kunst liegt im Auge des Betrachters. Zumindest sagt man das.

Marc Brehme baumelt in einem hautengen, pastellgrünen Latexkostüm an einem 30 Meter langen Seil von einem Kirchturm und bewirft Passanten mit toten Rosetten-Meerschweinchen, während er den Klassiker *Hoch auf dem gelben Wagen* singt. Einigen durchgeknallten Lesern dieser höchst merkwürdigen Zeitschrift würde das mit Sicherheit gefallen – und damit auch als Kunst durchgehen, oder? Sie sehen an diesem – wenn auch etwas abstrakten – Gedanken, wie verschwommen die Grenze zwischen Kunst und ... nennen wir es Nicht-Kunst ist. Und auch im digitalen Bereich gibt es etliche Projekte, die diese unsichtbare Linie zu übertreten versuchen.

ALTE FRAU MIT STOCK, 2008

Wir steuern eine alte Frau aus der Verfolgerperspektive über einen Friedhof. Jeder ihrer Schritte ist sichtbar mühsam, nach wenigen Metern zieht sie ein Bein nach. Gefühlte zwei Tage später hat die Alte endlich die 30 Meter bis zur Sitzbank hinter sich gebracht und parkt ihren Runzelhintern auf den alten Brettern vor der Kapelle. Dann ertönt höchst seltsame Musik, ein Gedicht wird eingeblendet. Das geht mehrere Minuten lang so. Schließlich erhebt sich die Gute wieder und wir humpeln mit ihr zum eisernen Eingangstor des Friedhofs zurück. Die Demo des Spiels *The Graveyard* ist vorbei. Spiel? Häh? Moment, was sagt *Wikipedia* dazu? „Ein Spiel ist eine Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung ausgeführt wird. Es ist eine Beschäftigung, die um der in ihr selbst liegenden Zerstreuung, Erheiterung oder Anregung willen vorgenommen wird." Okay, also geht *The Graveyard* eigentlich als Spiel durch – und als Kunst. Der Autor dieser Zeilen ist jedenfalls schwer verstört – und will sich unbedingt die Vollversion holen. Blechen Sie nämlich fünf Euronen an Tale of Tales, die belgischen Entwickler des Spiels ... Kunstwerks ... Projekts, bekommen Sie haargenau das Gleiche wie in der Demo, allerdings mit einem klitzekleinen Zusatz: Die alte Dame kann sterben. Das muss einem doch fünf Euro wert sein, oder? Machen Sie sich selbst ein Bild von dem Friedhof: Die Demo zu *The Graveyard* finden Sie auf unserer DVD.

ROTWILD-SAISON

Der gemächliche Spaziergang über die Gräber ist übrigens nicht das einzige Spiel ... Kunstwerk ... Projekt von Tale of Tales, auch ein merkwürdiges Online-Rollenspiel-Bildschirmschoner-Programm-Kunstwerk namens *The Endless Forest* stammt aus der Feder der Softwareschmiede. Sie steuern dabei einen Hirsch. Klingt aufregend, nicht? Sie dürfen das andere Rotwild weder zu Tode trampeln noch mit Ihrem Geweih aufspießen noch Ihren paarhufigen Mithirschen die Kehle durchbeißen – und trotzdem tummeln sich mehr als 25.000 Viecher im virtuellen Wald. Zumindest das ist eine Kunst.

SZENE-TREFF

Etwas, das zweifelsohne als Kunst bezeichnet werden kann – und gar nicht als Spiel bezeichnet werden will –, sind sogenannte Demos. Auch wenn Sie jetzt vielleicht nicht wissen, was wir meinen, Sie haben es sicher schon oft gesehen: zum Beispiel beim *Windows Media Player*, wenn Sie ein Lied abspielen. Diese komischen, blitzenden, blinkenden, einem Kaleidoskop ähnlichen Sequenzen: Das sind – wenn auch sehr unspektakuläre – Demos. Die Geschichte der Demos geht knapp 30 Jahre ins Zeitalter des Commodore C64 zurück.



»Will gut geplant sein: Bankraub.«

In der Kunst-Spiele-Mischung *The Graveyard* steuern Sie eine alte Dame über den Friedhof und warten auf den Tod.

AUF DVD
DEMO
VIDEO

KÜNSTLER AM COMPUTER

Guter Kunst-Stoff

Fäkalmalerei, fette Weiber mit Bodypaintings, Kollege Fränkels Frisur – Kunst liegt im Auge des Betrachters. Zumindest sagt man das.

Marc Brehme baumelt in einem hautengen, pastellgrünen Latexkostüm an einem 30 Meter langen Seil von einem Kirchturm und bewirft Passanten mit toten Rosetten-Meerschweinchen, während er den Klassiker *Hoch auf dem gelben Wagen* singt. Einigen durchgeknallten Lesern dieser höchst merkwürdigen Zeitschrift würde das mit Sicherheit gefallen – und damit auch als Kunst durchgehen, oder? Sie sehen an diesem – wenn auch etwas abstrakten – Gedanken, wie verschwommen die Grenze zwischen Kunst und ... nennen wir es Nicht-Kunst ist. Und auch im digitalen Bereich gibt es etliche Projekte, die diese unsichtbare Linie zu übertreten versuchen.

ALTE FRAU MIT STOCK, 2008

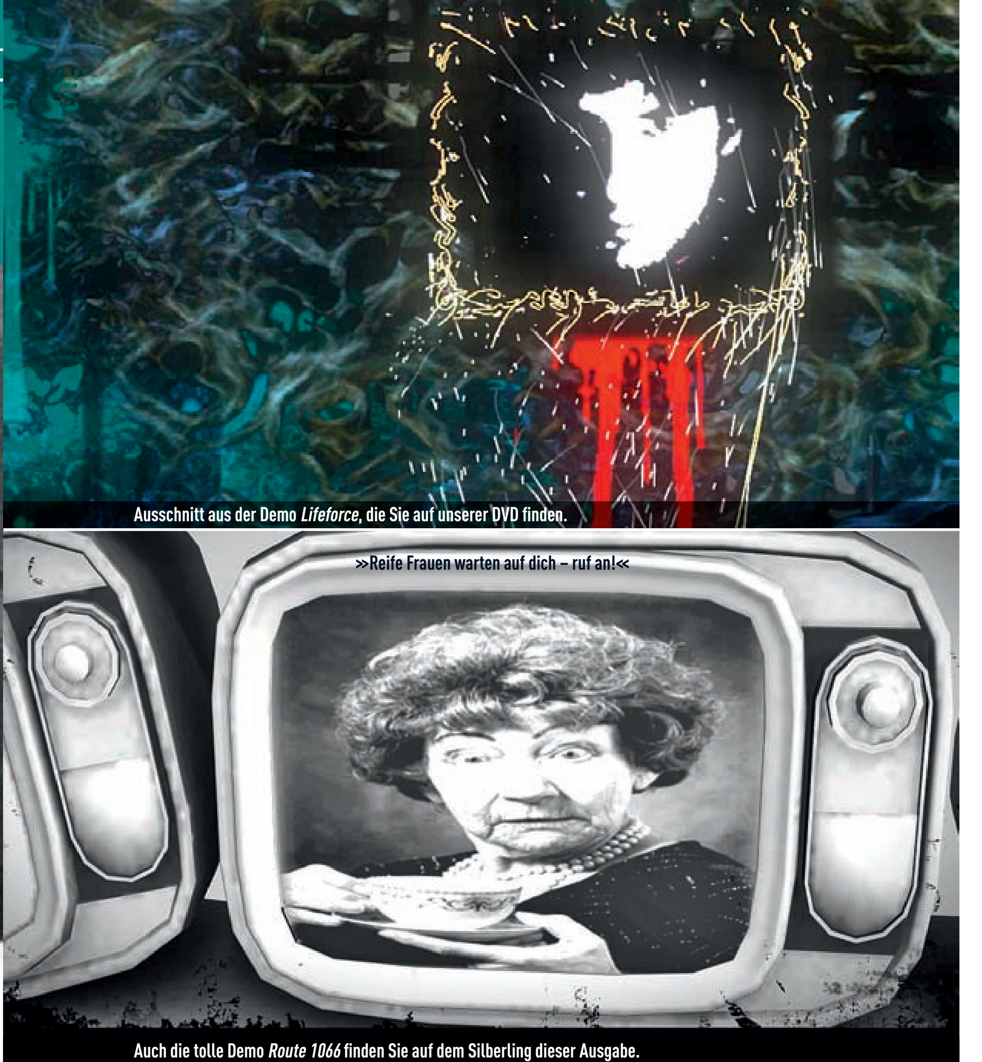
Wir steuern eine alte Frau aus der Verfolgerperspektive über einen Friedhof. Jeder ihrer Schritte ist sichtbar mühsam, nach wenigen Metern zieht sie ein Bein nach. Gefühlte zwei Tage später hat die Alte endlich die 30 Meter bis zur Sitzbank hinter sich gebracht und parkt ihren Runzelhintern auf den alten Brettern vor der Kapelle. Dann ertönt höchst seltsame Musik, ein Gedicht wird eingeblendet. Das geht mehrere Minuten lang so. Schließlich erhebt sich die Gute wieder und wir humpeln mit ihr zum eisernen Eingangstor des Friedhofs zurück. Die Demo des Spiels *The Graveyard* ist vorbei. Spiel? Häh? Moment, was sagt *Wikipedia* dazu? „Ein Spiel ist eine Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung ausgeführt wird. Es ist eine Beschäftigung, die um der in ihr selbst liegenden Zerstreuung, Erheiterung oder Anregung willen vorgenommen wird." Okay, also geht *The Graveyard* eigentlich als Spiel durch – und als Kunst. Der Autor dieser Zeilen ist jedenfalls schwer verstört – und will sich unbedingt die Vollversion holen. Blechen Sie nämlich fünf Euronen an Tale of Tales, die belgischen Entwickler des Spiels ... Kunstwerks ... Projekts, bekommen Sie haargenau das Gleiche wie in der Demo, allerdings mit einem klitzekleinen Zusatz: Die alte Dame kann sterben. Das muss einem doch fünf Euro wert sein, oder? Machen Sie sich selbst ein Bild von dem Friedhof: Die Demo zu T*he Graveyard* finden Sie auf unserer DVD.

ROTWILD-SAISON

Der gemächliche Spaziergang über die Gräber ist übrigens nicht das einzige Spiel ... Kunstwerk ... Projekt von Tale of Tales, auch ein merkwürdiges Online-Rollenspiel-Bildschirmschoner-Programm-Kunstwerk namens *The Endless Forest* stammt aus der Feder der Softwareschmiede. Sie steuern dabei einen Hirsch. Klingt aufregend, nicht? Sie dürfen das andere Rotwild weder zu Tode trampeln noch mit Ihrem Geweih aufspießen noch Ihren paarhufigen Mithirschen die Kehle durchbeißen – und trotzdem tummeln sich mehr als 25.000 Viecher im virtuellen Wald. Zumindest das ist eine Kunst.

SZENE-TREFF

Etwas, das zweifelsohne als Kunst bezeichnet werden kann – und gar nicht als Spiel bezeichnet werden will –, sind sogenannte Demos. Auch wenn Sie jetzt vielleicht nicht wissen, was wir meinen, Sie haben es sicher schon oft gesehen: zum Beispiel beim *Windows Media Player*, wenn Sie ein Lied abspielen. Diese komischen, blitzenden, blinkenden, einem Kaleidoskop ähnlichen Sequenzen: Das sind – wenn auch sehr unspektakuläre – Demos. Die Geschichte der Demos geht knapp 30 Jahre ins Zeitalter des Commodore C64 zurück.



Ausschnitt aus der Demo *Lifeforce*, die Sie auf unserer DVD finden.

Auch die tolle Demo *Route 1066* finden Sie auf dem Silberling dieser Ausgabe.

DEMONSTRATION!

Die wichtigsten Demo-Festivals auf einen Blick:

Breakpoint
http://breakpoint.untergrund.net
Die Breakpoint ist mit knapp 1.000 Besuchern die größte Demoszene-Veranstaltung in Deutschland und findet jährlich über Ostern in Bingen am Rhein statt.

Evoke
www.evoke.eu
Die Evoke ist mit knapp 500 Besuchern die Nummer 2 in Deutschland. Die nächste Evoke-Demoparty steigt von 8. bis 10. August in Köln.

the Ultimate Meeting (tUM)
www.tum-party.net
Die tUM ist eine deutsche Demo-Party, deren Anfänge bis 1999 zurückreichen. Die nächste tUM öffnet ihre Pforten vom 27. bis zum 28. Dezember, Veranstaltungsort: Karlsruhe.

Buenzli
www.buenzli.li
Die Buenzli ist eine der größten Schweizer Demo-Partys und findet jährlich in Winterthur statt. Die nächste Buenzli startet am 15. August und geht über drei Tage.

Assembly
www.assembly.org
Die Assembly ist eine der ältesten und bekanntesten Demo-Partys der Welt und findet seit 1992 jährlich in Finnland statt. Nächster Termin: 31. Juli bis 3. August.

Damals war das Cracken von Software, also das Umgehen des Kopierschutzes, ein regelrechter Sport: Mit jedem neu erschienenen Titel lieferten sich die Software-Piraten ein Wettrennen, wer den Schutzcode als Erster knackt. Als digitale Visitenkarte programmierten die Hacker animierte und mit Computermusik unterlegte Intros (Einleitungen), die in Echtzeit berechnet wurden und ihre Werke auszeichnen sollten – mit Erfolg. Die Intro-Sequenzen wurden schließlich beliebter als die gecrackte Software. Die Abspaltung der sogenannten Demoszene von den Hackergruppen fand Ende der 1980er-Jahre statt, als sich Raupkopien zu einem immer größeren Problem entwickelten. Auch die Ordnungshüter beschäftigten sich mittlerweile mit diesem Phänomen, die Polizei griff hart durch und verhaftete ganze Hacker-Gruppen. So entstanden schließlich die ersten Demos, die ohne gecrackte Software Verbreitung fanden.

COMPUTERKUNST IM TREND

Ende der 1990er hatte sich die Demoszene von einer Untergrundbewegung zu einer – zumindest in Europa – anerkannten Kunstform entwickelt. Große Festivals wie die Evoke, die seit 1997 in Köln stattfindet und mehrere hundert Besucher verbucht, oder die Breakpoint, die größte deutsche Demo-Party, zeugen von der steigenden Popularität – und Qualität: Aktuelle Demos sind nämlich weit mehr als einfach nur blinkende Videosequenzen, wie Sie anhand der Beispiele auf unserer DVD sehen werden. Nicht ganz unbeteiligt am Aufschwung der vergangenen Jahre ist der Verein Digitale Kultur, der seit fünf Jahren deutschlandweit unterwegs ist, um Werbung in Sachen Demos zu betreiben.

(K)EINE KUNST?

Muss Software aber langweilig, abgedreht, durchgeknallt, bunt, surreal oder geisteskrank sein, um als Kunst durchzugehen? Wir sagen nein, jedes Spiel ist ein Kunstwerk (abgesehen von *Flugifant rettet das Bananaland*). Mit dieser Meinung stehen wir übrigens nicht alleine da: Selbst der Deutsche Kulturrat hat vor einiger Zeit übereifrige Politiker wie Herrn Beckstein zur Mäßigung in Sachen Software-Verbot aufgerufen: Computerspiele seien Kunst. Und die Freiheit ebendieser ist in den Grundrechten verankert. Wenn das so ist, können wir ja eigentlich nochmals die Idee mit dem pastellgrünen Brehme-Pendel aufgreifen. Denn Kunst liegt ja bekanntlich im Auge des Betrachters. Michael Grill

Info: www.digitalekultur.org



The Endless Forest, Online-Spiel-Bildschirmschoner-Kunst von Tale of Tales.



Sind Computerspiele Kunst? Zumindest bei einigen (hier: *Crysis*) sieht's danach aus.

VORSCHAU



Die Protoss (lilafarbene Einheiten) greifen eine Terraner-Basis (blau) an.



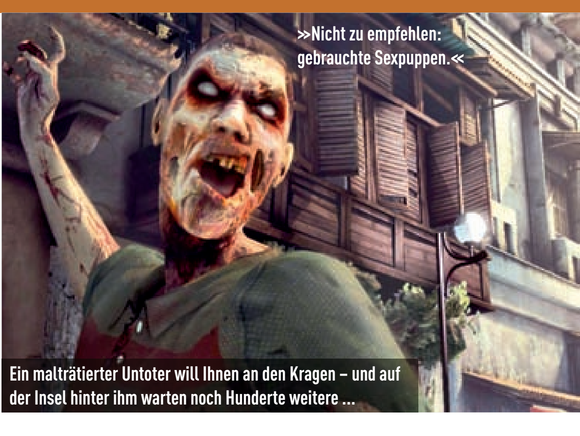
STARCRAFT 2

Grüner wird's nicht

Die Entwickler von Blizzard geben weitere Details zu den Einheiten ihres noch in diesem Jahr kommenden mutmaßlichen Strategie-Hits *Starcraft 2* preis.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Momentan testen die Macher die Fernkampfeinheiten aller drei am virtuellen Konflikt beteiligten Parteien. Um etwa die vom eigentlichen Schlachtfeld isolierten Festungen des Feindes dem Planetenboden gleichzumachen, setzen die Terraner (Menschen) Schlachtkreuzer mit installierten Yamato-Kanonen ein. Deren „kleine" Nuklear-Explosionen wirken verheerend. Die Rasse der Zerg nutzt hingegen Swarm Guardians (zu Deutsch: „Schwarm-Beschützer"), die auf längere Distanzen ätzende Säure spucken. Zu guter Letzt schicken Protoss riesige Transporter durch die Luft. Diese lassen einen Schwarm kleinerer Jäger-Schiffe auf den Widersacher los, die automatisch binnen kürzester Zeit sogar kleine Armeen ausrotten. Blizzard prüfe derzeit das Gleichgewicht der Einheiten, heißt es im Forum der firmeneigenen Online-Spielplattform Battle.net. Alexaner Frank

Info: **www.starcraft2.com**



Ein malträtierter Untoter will Ihnen an den Kragen – und auf der Insel hinter ihm warten noch Hunderte weitere ...

DEAD ISLAND

Faule Sau

Wenn faule Typen auf einer Insel rumlungern, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass die PC ACTION Urlaub hat.

EGO-SHOOTER | Es ist paradox, bezüglich eines Spiels, dessen zentraler Inhalt es ist, verfaulte Menschen zu entsorgen, von frischem Material zu sprechen. Aber genau das gibt es über *Dead Island* zu berichten: Neulich tauchte ein frischer Screenshot auf. Der zeigt einen unfreundlichen Zombie mit Löchern im Gesicht. Fantastisch. Sonst herrscht Funkstille auf der Untoten-Insel. Da der Überlebenskampf aber noch in diesem Jahr beginnen soll, rechnen wir damit, dass sich der polnische Entwickler Techland bald tiefer in die Karten schauen lässt. 2008 könnte also ein fantastisches Jahr für Zombiefreunde werden, immerhin steht auch *Left 4 Dead* bereits in den Startlöchern. Jürgen Krauß

Info: **www.deadislandgame.com**



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE GIBT IHREM LEBEN FÜR 147 MINUTEN EINEN SINN UND ZITIERT EINEN PC-ACTION-LESER



Die Erstauflage der *PC ACTION kocht*-DVD ist streng limitiert und wartet unter http://abo.pcaction.de auf Ihre Bestellung.

Bestellen Sie ein Abo!

Aus gegebenem Anlass werde ich in dieser Kolumne eine versteckte Werbebotschaft platzieren, mal sehen, ob Sie sie finden. Denn vielleicht haben Sie es mitbekommen: Spielezeitschriften verlieren. Nicht weil die Belegschaft jeden Freitag einen Betriebsausflug ins nächste Kasino unternimmt, ich spreche vielmehr von der verkauften Auflage. Jedes Vierteljahr veröffentlicht die Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (IVW) die Verkaufszahlen aller angemeldeten Publikationen. Die Zahlen fallen mittlerweile kontinuierlich. Verlieren wir die Leser etwa an den vielfach rechtschreibfreien Raum Internet oder verliert die Menschheit die Fähigkeit zu lesen? Was soll das? Das kann doch nicht in Ihrem Sinne sein. Setzen Sie also lieber ein Signal gegen Analphabetismus und steigende Jugenddebilität sowie pro Bildung und bestellen Sie ein PC ACTION-Abo! Jetzt. Sofort. Falls Sie schon eines haben, ordern Sie ruhig noch ein zweites. Sorgen um uns brauchen Sie sich dennoch nicht zu machen. Unsere Zweitsportwagen und Koks-Partys bei den wöchentlichen Kurztrips nach Thailand finanzieren wir mit lukrativen Nebentätigkeiten. Doch weil Samenspenden auch irgendwann langweilig wird, haben wir uns noch etwas Neues einfallen lassen. Und zwar unsere DVD *PC ACTION kocht: Volume 1 – Das erste Jahr*. Die kam just aus dem Presswerk und ist günstig und gut. Eine Kombination, die bei Redakteuren leider selten zutrifft. Humor-Nazis und unverdorbene Kinder sollten sich das Werk allerdings keinesfalls ansehen. Die FSK hat den cinematischen Exzess zu Recht erst ab 16 Jahren freigegeben. Sie wissen schon: Die Bilderflut harter, gewaltbezogener Koch-Filme können jüngere Zuschauer zumeist noch nicht selbstständig verarbeiten. Aber 147 Minuten zwei Stümpern in der Küche zusehen und sich danach die Kochtopfvergewaltigung noch mal mit alternativer Tonspur ansehen? Dazu noch 27 Minuten Outtakes, ein zensiertes Video und anderen Klimbim? Nun, warum nicht, wenn es satt macht und Sie so endlich kochen lernen? Und sagen Sie nicht, dass Sie das nicht interessiert! Denn wer kochen kann, bekommt auch die scharfen Tanten in der Disco ab. Oder Herren, je nachdem, wen Sie einladen. Falls ich Sie jetzt noch nicht überzeugen konnte, halte ich es wie unser Leser Jens Liebs aus Wülfrath: „Dann klatscht es – aber keinen Beifall." Ach ja: Bestellen Sie ein Abo!



Zauberer Gandalf posiert mit seinen Gefährten vor dem Auge des dunklen Herrschers Sauron.

»Nicht empfehlenswert: Versteckspiele mit Drachen.«

AUF DVD VIDEO

DER HERR DER RINGE: CONQUEST

Ring frei für die nächste Runde

Sympathisanten von Tolkiens *Herr der Ringe* aufgehorcht: Bald schlägt Oberschurke Sauron zurück und Frodo stirbt. Kein Scherz!

„Toll an dem Spiel ist, dass es einem die Möglichkeit gibt, das zu tun, was man schon immer im *Herr der Ringe*-Universum machen wollte." Gut, ob wir wirklich mit Arwen Abendstern Kinder mit doofen Ohren zeugen dürfen, sei einmal dahingestellt, aber als uns Eric Gewirtz von Entwickler Pandemic sein neues Digitalwerk offenbart, wird uns klar: In Mittelerde bleibt kein Stein mehr auf dem anderen! Nicht nur für heimliche Anhänger des dunklen Herrschers erfüllen sich offenbar bald einige der wildesten Wunschträume. Oder würden Sie nicht gerne auch mal als Sauron das Auenland in Schutt und Asche legen? Doch dazu später mehr.

LEGOLAS SKYWALKER

Kampffreunde aufgepasst, das Wichtigste vorweg: Mit *Der Herr der Ringe: Conquest* erwartet Sie kein weiterer *World of Warcraft*-Klon oder seichtes Action-Adventure.

Wer bist du?

PANDEMIC®

Gute Entwickler sprechen englisch. Wenn das stimmt, gehört Pandemic dazu.

Bei Pandemic handelt es sich keine unbekannte Firma. Auch Sie haben bestimmt schon von Titeln wie *Dark Reign 2*, *Full Spectrum Warrior* oder *Star Wars: Battlefront* gehört – alles Werke des genannten Entwicklers. Die neue Zusammenarbeit mit Spieleriese Electronic Arts ermöglicht nun ein frisches Action-Spiel mit der *Herr der Ringe*-Filmlizenz. In den Pandemic-Studios im amerikanischen Los Angeles und im australischen Brisbane werkeln die Entwickler aber auch am Weltkriegsschleichspiel *Saboteur*, *Mercenaries 2* (siehe Seite 55) und drei weiteren, noch ungenannten Spielen.



Großen Gegnern springt der Spieler auf den Rücken, um sie zu bezwingen.



Ein Ent im Kampf vor Sarumans Turm in Isengart. Die Baumwesen sind auch im Spiel mächtig groß.


Der Spieler darf Katapulte oder diese stationäre Armbrust im Kampf gegen den Feind verwenden.

Conquest stammt aus den kampfgeschulten Händen der *Star Wars: Battlefront*-Entwickler und setzt vor allem auf drei Dinge: Action, Action und Action. Also eine Art *Battlefront* mit Fantasy-Ambiente. „Wir haben wirklich hunderte Einheiten auf dem Schlachtfeld. *Star Wars: Battlefront* hatte gerade mal 50“, so Kreativdirektor Gewirtz. Wir kamen uns in dem engen Vorführraum teilweise vor, als liefe ein *Herr der Ringe: Die Rückkehr der Jedi-Ritter* auf dem Bildschirm. Wenn Gewirtz in Person von Elben-Held Legolas auf den Wiesen der Pelennor-Felder an dem monströsen Stampfer eines Olifanten in der Verfolger-Perspektive hochspringt und ihm danach eine Klinge in den Schädel treibt – das erinnert doch sehr an die Schlacht auf Hoth und Luke Skywalker, der einen AT-AT-Walker fällt. Für die Endfassung des Spiels planen die Entwickler bei dieser Aktion übrigens noch ein Minispiel wie im Playstation-2-Abenteuer *God of War*, bei dem man zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken muss.

SO ODER SO

Das Schöne am Geschehen ist, dass dem Spieler im Gegensatz zu den Darstellern von *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* deutlich mehr Gestaltungsspielraum zur Verfügung steht. Zum Beispiel erlegt Legolas Olifanten auch, indem er den Dickhäutern einen gezielten Pfeil zwischen die Augen setzt. Oder er steckt mit einem Feuerpfeil den Sattel in Brand – und damit auch die Besatzung. Wenn man den Bogen verwendet, spielt sich *Conquest* übrigens fast wie ein traditioneller Shooter mit Schulterperspektive. Hauptsache, Ihr spitzohriger Held gerät bei seinen Aktionen nicht vor die stachelige und bereits blutige Kette, die sich zwischen den Stoßzähnen spannt – sonst sieht er nämlich schnell aus wie nach einer Behandlung mit der Gesichtscreme von Uschi Glas. Auch Belagerungstürme lassen sich auf verschiedene Art zerstören. Entweder Sie nehmen mit einem Katapult die Sache selbst in die Hand oder Sie piesacken den Troll, der die Holzriesen schiebt, und legen dann am Turm ein Signalfeuer, damit Ihre Gefährten den Rest des Jobs übernehmen. Haben Sie die Nase voll von einem Helden, dürfen Sie jederzeit zu anderen Klassen und Ihren bereits freigespielten Figuren samt deren individuellen Spezialfähigkeiten wechseln. Der Krieger etwa ist der Nahkampfspezialist, der in Rage mit seinem Schwert durch die feindlichen Linien wütet oder Äxte wirft. Der Späher kann sich unsichtbar machen (das sieht etwa so aus, als hätte ein Predator seinen Tarnanzug aktiviert, oder wie Herr Fischer, wenn er in der Kneipe mal einen ausgeben soll) und von hinten an die Gegner anschleichen. Der Zauberer verteilt Blitze, der Heiler Lebensenergie und so weiter.

HELM-PFLICHT

Damit Sie im Kampfgetümmel vor Gondors Festung Minas Tirith nicht den Überblick verlieren, leitet Sie ein kleines Radar in der rechten oberen Bildschirmecke. Missionsziele wie zu zerstörende Belagerungstürme oder besagte Olifanten markiert ein rotes Kreuz. Außer auf die Pelennor-Felder durften wir einen Blick auf die nach dem Trainingslevel erste Mission des Spiels werfen: Bei Helms Klamm verteidigen Sie den großen Schutzwall. Wir starten hier also auf den Mauern und unser Ziel ist es, die Kontrollpunkte vor dem Feind zu verteidigen. Wir sehen Uruk-Hai-Orks auf dem Schlachtfeld erscheinen und die Leitern hochklettern. „Als Zauberer kann ich meinen Blitzstrahl nutzen und diese Typen zurückwerfen“, führt uns Gewirtz am Gamepad vor. „Ich verfüge aber über eine große Bandbreite Taktiken: Ich habe beispielsweise auch eine Flammenwand, die den Gegner in Brand setzen kann. Der Zauberer ist außerdem auch ein Heiler und diese kleinen Symbole, die über den Köpfen meiner Verbündeten erscheinen, zeigen an, dass sie Energie brauchen.“ Wenn der Spieler die Verwundeten heilt, überleben sie länger. Es ist also möglich auch auf diese Weise seine Schlachtkumpanen zu unterstützen. „Was wir wollen, ist, dass verschiedene Spieler auch ver-

Über der Schlacht auf den Pelennor-Feldern kreisen diese Flugbestien und attackieren die Krieger mit Sturzflügen. Im Hintergrund stehen zwei Belagerungstürme.

»Versetzt die Menschheit in Panik: die Rückkehr der Vergewaltiger-Elster.«

schiedene Taktiken anwenden können", fährt Gewirtz fort. „Ich werde jetzt diesen Kontrollpunkt halten, bis Verstärkung eintrifft, und mich dann zu meinem nächsten Ziel begeben. Wie ihr seht, habe ich auch eine Nahkampf-Attacke und tote Körper bleiben, wo sie sind. Wenn Gegner also nah herankommen, nutze ich meine Attacke und dränge sie zurück. Wie ich schon sagte, spielt sich jeder Kampf ein bisschen anders. Es ist daher wirklich aufregend, das Spiel zu präsentieren, denn manchmal laufen die Dinge gut und manchmal eben nicht. Jetzt, wo ich den Wall erfolgreich verteidigt habe, versuchen die Uruk-Hai, mit Fackelträgern Bomben nahe der Mauern zu zünden – wie im Film!"

MEIN LIEBER FREUND!

Die zwei Levels und das Video von weiteren Bereichen des Spiels, die wir uns anschauen durften, wirkten vielversprechend. Optisch ähnelt das Spiel den Action-Prügeleien *Herr der Ringe: Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs*. Also ein gehobenes Niveau, aber ohne Ansprüche auf die Grafikreferenz. Pandemics eigens entwickelte Engine schafft es allerdings, deutlich weitläufigere Schlachtfelder zum Leben zu erwecken. Es gibt zwar Level-Grenzen, doch dem Spieler steht ein wirklich großes Areal zur Verfügung, in dem die Schlacht tobt. Falls Ihnen das allein zu beschwerlich ist, dürfen Sie die komplette Chose kooperativ mit drei Freunden durchspielen. Zudem gibt es

Pferde rennen

Große Schlachtfelder bereist der bequeme Krieger nur ungern zu Fuß. Doch Panzer oder Jeeps gibt es in Mittelerde nicht.

Die Lösung für Ihre Transportprobleme: Schnappen Sie sich ein Pferd! Denn das Pferd heißt schließlich Pferd, weil man damit fährt ... oder so. Wie in *Assassin's Creed* stehen die Einhufer vielerorts bereit und warten darauf, dass Sie sich in den Sattel schwingen. Wenn Sie den Gaul anspornen, galoppiert er sogar und fügt Feinden beim Überrennen Schaden zu. Sie dürfen auch nach links und rechts vom Sattel aus zuschlagen. In der zweiten Hälfte des Spiels, wenn Sie aufseiten der Bösen kämpfen, reiten Sie Orks. Wir stellen uns das witzig vor, so als ob uns der russische Boxriese Nikolai Walujew morgens zur Arbeit tragen würde. Der Spieler darf im Spiel sogar auf Olifanten reiten, Vergleiche zu lebenden Redaktionsmitgliedern sparen wir uns aus Pietätsgründen.


Pferde erweisen sich als das Fortbewegungsmittel Nummer 1 in Mittelerde.

Trolle sind starke Gegner, die ihre Feinde auch mal am Stück vom Boden pflücken.

»Peinlicher Auftritt: X-Man.«

INTERVIEW „WAS IST DER INTERESSANTESTE WEG, EINEN HOBBIT ZU TÖTEN?"


»Polizei: „Nicht an *meine* Nase, an *Ihre*!"«

Eric Gewirtz von Pandemic führte uns in London das Spiel vor.

Eric Gewirtz hat nicht nur deutsche Vorfahren, sondern auch den Durchblick, was das neue *Herr der Ringe*-Spiel angeht. Der Kreativdirektor bei Pandemic beantwortete Herrn Hesse in London auch die merkwürdigste Frage. Aber lesen Sie selbst.

PC ACTION Du hast jetzt zehn Sekunden, um für dein Spiele-Baby Werbung zu machen. Los!
Eric Gewirtz: Das Spiel ermöglicht all das zu unternehmen, was man jemals im *Herr der Ringe*-Universum und auf dem Fantasie-Schlachtfeld machen wollte. Man kann auf einem Pferd reiten, ein Troll oder ein anderer Held sein oder Schwerter, Magie, Pfeil und Bogen benutzen. Es gibt Fernkampf, Nahkampf, Kavallerie, jedes erdenkliche Schlachtfeld ...

PC ACTION Schnitt! Die zehn Sekunden sind um. Bitte stell dir selbst eine Frage zu *Herr der Ringe*, die noch keiner gefragt hat, und antworte darauf.
Eric Gewirtz: Ich schätze, die größte Frage, die ich jemals beantwortet haben wollte, ist: Was ist der interessanteste Weg, einen Hobbit zu töten? Und meiner Meinung nach lautet die Antwort: ihn von einem Katapult zu schleudern.

PC ACTION Das geht im Spiel?
Eric Gewirtz: Ja, das kannst du machen.

PC ACTION Ist es seelisch hart für dich, einen Hobbit zu töten?
Eric Gewirtz: Ich persönlich genieße es fast ein wenig zu sehr. Möglicherweise. Aber wir haben da ein paar wirklich engstirnige Meinungen im Team. Manche sind von der Idee, Hobbits zu töten, entsetzt und regen sich ständig auf. Das zeigt sich, wenn sie im Mehrspieler-Modus mit den Ents und den Helden ständig bei den Hobbits bleiben. Aber dann gibt es auch mehr als genug, die es lieben, einen Weg durch diese Truppen zu finden, und das Auenland bis auf den Grund niederbrennen. Und wisst ihr, das ist etwas, das tatsächlich von den Büchern inspiriert wurde: die Idee von Saruman, der zurückkehrt und das Auenland abfackelt. Und die Helden, die heimkehren und das Auenland verwüstet vorfinden. Die tatsächliche Zerstörung des Auenlandes zeigten die Filme nie. Wir geben quasi den fanatischen Fans, die das schon immer wollten, eine zweite Chance.

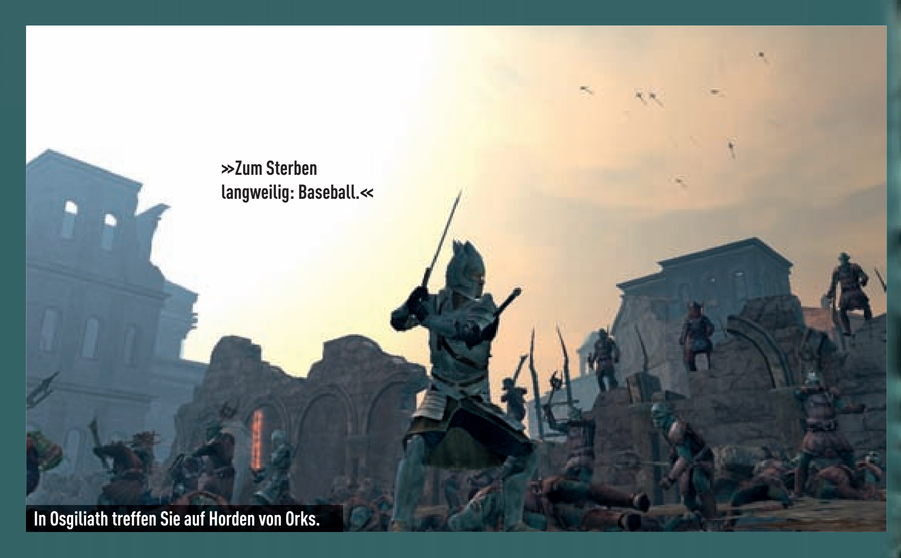
PC ACTION Sehr lobenswert. Ich habe allerdings Frodo bei der Präsentation nicht auf dem Bildschirm entdeckt. Wie sieht er aus? Ich erwarte eine kleine, fette, haarige Schwuchtel, die einen heulenden Ausfall als Spezialattacke ausführt. Ist das ungefähr richtig?
Eric Gewirtz: Nun, Frodo trägt den Einen Ring. Also kann er sich unsichtbar machen und sich von hinten anschleichen. Aber diese weinende Attacke ist kein schlechter Einfall, wir werden darüber nachdenken. Wir verwenden aber eine bravere, angepasste Version von Frodo. Doch wir konnten es zumindest vermeiden, Samweis in das Spiel einzufügen. Ein Hobbit war uns genug.

PC ACTION Wo liegen die Unterschiede zwischen den Helden?
Eric Gewirtz: Wie du weißt, spielt sich jeder Held wie seine Klasse. So spielt sich Legolas wie ein Bogenschütze, Aragorn wie ein Krieger und Gandalf wie ein Magier. Die Unterschiede sind somit sehr ausgeprägt. Zusätzlich bekommen sie ihre eigenen Aufgaben, Spezialfähigkeiten und Erweiterungen. Wenn du weißt, wie sich ein Bogenschütze spielt, wollen wir es dir also nicht noch einmal beibringen. Wir möchten keine total neue Spielmechanik für das Spielen als Legolas einführen. Das Ganze fühlt sich daher bekannt, aber trotzdem sehr gut an.

PC ACTION Es gibt ein berühmtes Zitat: „Elfen haben dumme Ohren." Was ist deine Meinung zu diesem hart diskutierten Thema?
Eric Gewirtz: Problematisch ist, dass Elfen stinksauer werden könnten, wenn ich irgendetwas sage – da sie es von Mittelerde aus hören könnten. „Elfen haben dumme Ohren" – mag sein. Aber Hobbits haben komische Füße. [lacht]

PC ACTION Es gibt 18 Missionen. Also neun für jede Seite, also jede Kampagne. Vorhin hast du einen zusätzlichen Kampagnen-Modus erwähnt. Was dürfen wir darunter verstehen?
Eric Gewirtz: Richtig. Wir haben also diesen Story-Modus, wo es besagte 18 Missionen gibt und der Spieler seine Ziele abarbeitet. Aber wir wollten vor allem im Einzelspieler-Modus sicherstellen, dass mehr Variationen existieren. Deshalb haben wir den angesprochenen dynamischen Kampagnen-Modus integriert. Eigentlich sind es sogar zwei Modi. Einer heißt Stronghold [Festung] und den anderen haben wir noch nicht final benannt. Im Grunde genommen zeigen wir die gesamte Karte von Mittelerde, die vom Gegner bedeckt ist. Man entscheidet nun, entweder die Guten oder die Bösen zu spielen. Danach wählst du eine Karte und bekommst gewisse Missionsziele vorgegeben. Und man entscheidet selbst, wie man vorgehen und die Gebiete erobern will. Abhängig davon, welche man wählt, erhält man Vorteile für die nächsten Karten. Der Spieler darf diesen Modus übrigens auch online angehen, mit bis zu acht Teilnehmern. Es gibt dann zwei Teams, der Gewinner wählt das nächste Schlachtfeld. Dieser Kampf kann über Stunden toben – es geht vorwärts und rückwärts, während man versucht, die ganze Mittelerde-Karte einzunehmen.

PC ACTION Liegt der Schwerpunkt bei diesem Modus also eher auf dem Mehrspieler-Aspekt als auf dem Einzelspieler?
Eric Gewirtz: Beides! *Conquest* verhält sich dabei fast wie ein Brettspiel. Ein Brettspiel mit Zusätzen. Man kann es immer wieder im Einzelspieler-Modus spielen oder per Bildschirm-



In Osgiliath treffen Sie auf Horden von Orks.

Teilung im kooperativen Modus. Das geht sogar mit menschlichen Mitspieler in einem Team gegen den Computer. Oder beide Teams gegeneinander mit menschlichen Gegenübern.

PC ACTION Geteilter Bildschirm ist ein guter Punkt. Setzt ihr das tatsächlich auch für den PC um?
Eric Gewirtz: Nein, keine Bildschirm-Teilung auf dem PC. Es wäre ein bisschen schwierig, vier Mäuse nebeneinander zu platzieren.

PC ACTION Aber das Spiel unterstützt doch Gamepads. Wir könnten doch vier USB-Gamepads an den PC anschließen?
Eric Gewirtz: Stimmt schon, aber das war dann doch zu kompliziert umzusetzen.

PC ACTION Was magst du bei eurem Spiel am liebsten? Einzelspieler oder Mehrspieler?
Eric Gewirtz: Mein Favorit ist das kooperative Spiel. Denn das gesamte Spiel lässt sich kooperativ sowohl im Netzwerk als auch online spielen – und zwar die gesamte Geschichte mit bis zu vier Spielern gemeinsam. Das ist wirklich mein Lieblingsmodus, denn ich arbeite gerne mit anderen zusammen gegen die künstliche Intelligenz.



Ein Bild aus der offiziellen Pressemappe von Eric Gewirtz

PC ACTION Erklär doch bitte noch kurz, wie die reinen Mehrspieler-Modi funktionieren!
Eric Gewirtz: Gern. Es existieren eine Menge Mehrspieler-Modi und bei der Entwicklung haben wir uns von diversen Mehrspieler-Spielen inspirieren lassen. Bei den sogenannten Eroberungen nimmt der Spieler Kontrollpunkte ein, führt Angriffe aus, entsendet Truppen. Außerdem gibt es einen sehr lustigen Modus, den wir Ringträger nennen. Dabei spielt eine Person Frodo, alle anderen sind Ringgeister und versuchen, Frodo zu erwischen. Wer ihn besiegt, schlüpft als Nächster in die Rolle des Ringträgers. Wer am Ende am längsten standhält, gewinnt. Ein anderer Spielmodus heißt Gemeinschaft. Hier übernimmt jeder die Rolle eines der Helden und versucht, in großen Kämpfen zusammen mit den übrigen Spielern den Feind zu besiegen. Außerdem gibt es „Flagge erobern" und fast jeden Tag kommen noch Spielvarianten hinzu.

PC ACTION Erst habt ihr mit *Battlefront* ein *Star Wars*-Spiel entwickelt, jetzt beschäftigt ihr euch mit *Herr der Ringe*. Was kommt als Nächstes? Falls es irgendetwas mit Harry Potter zu tun hat, treten wir euch übrigens in den Hintern.
Eric Gewirtz: Ich weiß nicht, was als Nächstes kommt. Wir sind sehr zufrieden, denn wir haben mit der größten Science-Fiction-Lizenz der Welt und jetzt auch der größten Fantasy-Lizenz gearbeitet. Deswegen habe ich wirklich keine Ahnung, was danach kommt. Wahrscheinlich bleiben wir irgendwo dazwischen.



Sprungangriffe kosten den Gegner ordentlich Lebensenergie.

»Bei solchen Fingernägeln hilft nur Gewalt!«

zahlreiche Einzelspieler- und Mehrspielermodi (siehe Interview auf Seite 43).

PROMI-ALARM

Im Lauf der Kampagne haben Sie die Möglichkeit, mit diversen Mittelerde-Helden anzutreten. Also Legolas, Aragorn, Gimli, Gandalf, Eowyn, Faramir, Frodo und so weiter. „Wir haben über 20 Helden", so Gewirtz. „Sogar in die Rolle der gigantischen Ents darf der Spieler schlüpfen, Leute auseinanderreißen, sie quer über das Schlachtfeld werfen. Und man tritt als Gandalf gegen Saruman an. Der Spieler darf fast jeden Helden aus dem Film spielen. Zum ersten Mal auch die Ringgeister, Saruman, den Hexenkönig, den Balrog, Sauron, die großen Trolle und so weiter." So, jetzt ist die Katze aus dem Sack: Nach der guten Kampagne geht die Geschichte tatsächlich für Fortgeschrittene auf der dunklen Seite der Macht – pardon: aufseiten Saurons weiter! Unserer Meinung nach eine hervorragende Idee. Am Anfang der etwas schwierigeren bösen zweiten Hälfte der Kampagne gelingt es Frodo nicht, den magischen Ring zu zerstören. Die Ringgeister stehen dort als spielbare Figuren zur Verfügung. Man steuert sie im Schicksalsberg und versucht, Frodo zu fangen und zu töten, bevor er den Ring zerstört. Anschließend bringt man das Schmuckstück zu Sauron. „Es ist also ein alternatives Ende zum Film", schwärmt Gewirtz. „Und dann spielt man das ‚Was wäre, wenn'-Szenario weiter. Was wäre, wenn die Guten verlieren? Man vernichtet Faramir und seine Waldläufer in Osgiliath. Von dort aus geht es zu den Pelennor-Feldern. Sie dürfen auch als Troll spielen, Gegner greifen und über das Schlachtfeld werfen." Wir wollen nicht zu viel verraten, doch um es kurz zu machen: Von Éowyn über Aragorn bis zu Gandalf und Elrond bekommen alle Guten ihr Fett weg, sofern Sie es richtig anstellen. Der ultimative Sieg des Bösen! Uns würde es nicht wundern, falls sich plötzlich herausstellt, dass Sauron Österreicher, unehelicher Sohn von Saddam Hussein und Darth Vader ist und im Keller seines Turms seit 25 Jahren Hundewelpen foltert.

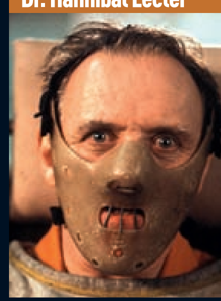
Joachim Hesse

Info: www.pandemicstudios.com

Böses Spiel

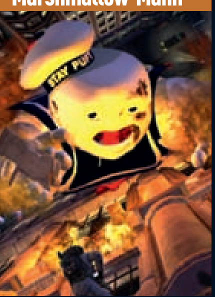
In *Conquest* dürfen Sie die Bösen spielen. Wir hätten noch weitere Vorschläge.

Dr. Hannibal Lecter



Wir lieben diesen Typ aus dem Film *Das Schweigen der Lämmer einfach.* Ja, er ist ein durchgeknallter Psychopath. Aber wer ist das heutzutage nicht? Stellen Sie sich vor, was wir mit ihm in einem Spiel alles zubereiten könnten! Einen leckeren Menschenauflauf für sechs Personen zum Beispiel. Oder Schluckspechte in Biersoße. Oder Rabenmutter in zarter Eigenhaut.

Marshmallow-Mann

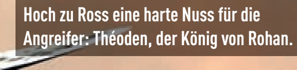


Wer *Ghostbusters* kennt, kennt auch den Mashmallow-Mann. Dieser knuffige, überlebensgroße, weißhäutige Riese, der New York in Schutt und Asche legt, ist einfach deutlich cooler als diese vier lebensunfähigen Geisterjäger. Gut, Sie könnten auch Ottfried Fischer hypnotisieren und ihm Befehle erteilen, aber das wäre nicht das Gleiche.

George W. Bush



Den derzeitigen Anführer der Vereinigten Staaten zu spielen, wäre der Hammer. Einmal im Leben nicht über die Konsequenzen des eigenen Handelns nachdenken, sondern einfach nur machen, wozu man Lust hat: Das klingt nach einem ausgereiften Spielprinzip. Das Ganze nennen wir *GTA 5* und schon verkauft es sich wie Sprudel in der Wüste Gobi.



Hoch zu Ross eine harte Nuss für die Angreifer: Théoden, der König von Rohan.

»Ritter Süßmuth hat Schimmel zwischen den Beinen.«

Der Herr der Ringe: Conquest

GENRE	Action
HERSTELLER	Pandemic/Electronic Arts
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Star Wars: Battlefront 2

JOACHIM HESSE

Das Letzte, auf das ich gewartet hatte, war ein weiteres Spiel zu den *Herr der Ringe*-Filmen. Dicht gefolgt von einem Echtzeit-Strategie-Spiel mit Harry Potter. Irgendwie hat der medienbewanderte Industriebürger ja inzwischen alles aus Mittelerde schon einmal gesehen – dachte ich. Doch in *Conquest* Frodo, Aragorn und Co. mit Sauron und seinen Schergen um die Ecke bringen zu können, halte ich für einen brillanten Schachzug. Das Ganze im schicken Action-Outfit kooperativ mit drei Mitspielern weckt dann noch mehr mein Interesse. Stirb, Legolas, stirb!

»Schlimm, wenn die Polizei bei Krawallen wegschaut.«

Fluchtfahrer Milo Burik bringt mit gezielten Feuerstößen ein Fahrzeug zur Explosion.

WHEELMAN

Fluchtbewältigung



Fluchtfahrer, verdeckter Ermittler und Vin Diesel: All das und noch viel mehr sind Sie in Midways *Wheelman*.

Wie garantiert man den Erfolg eines Actionspiels? Man nimmt einen beliebten Hollywoodstar, der für seine Actionrollen und markanten Sprüche bekannt ist. Vin Diesel zum Beispiel. Dann kopiert man die Grundzüge eines erfolgreichen Filmkonzepts. Da exzessive Ballereien und haarsträubende Autostunts vorkommen sollen, bietet sich der Actionstreifen *The Transporter* an, der dem Briten Jason Statham zu Starruhm verholfen hat. Dazu vielleicht noch ein Schuss *The Fast and the Furious*. Zu guter Letzt sucht man noch einen möglichst ausgefallenen, jedoch nicht zu unbekannten Schauplatz für die Zerstörungsorgie: die malerische spanische Hafenstadt Barcelona. Fertig ist der Actiontitel *Wheelman*.

PACK DEN TIGON IN DEN TANK

Also gut, wir haben etwas übertrieben. Ganz fertig ist das im Herbst erscheinende *Wheelman* noch nicht. Das Gemeinschaftsprojekt von Spielehersteller Midway und Vin Diesels Produktionsfirma Tigon Games sieht aber schon ganz schnuckelig aus. Davon überzeugten wir uns im Rahmen des Midway Gamer's Day in Las Vegas. In *Wheelman* verkörpern Sie den verdeckten Ermittler Milo Burik, dem Vin Diesel freundlicherweise Stimme und Aussehen leiht. Wie es der Zufall will, ist Milo auch noch ein begnadeter, halsbrecherischer Autofahrer – also schicken ihn seine Vorgesetzten auf eine gefährliche Mission. Er soll die Unterwelt von Barcelona unterwandern, um Informationen über einen geplanten Überfall zu sammeln. Dabei gerät Milo zwischen die Fronten rivalisierender Banden und wird ständig von Ordnungshütern gesucht.

KRACH, PENG, SCHEPPER

Schon in der ersten Mission, die wir in Las Vegas auf der Xbox 360 anspielen durften, liefern Sie sich in Verfolgerperspektive heiße Verfolgungsjagden mit der örtlichen Polizei. Sie kutschieren eine exotische Schönheit zu einem

»Wie, Sie haben nichts getrunken?! Sie sind doch total blau!«

Schlechte Taktik: Bei Schusswechseln sollten Sie immer in Deckung bleiben!

»Das kleine Feuerzeug wollte es diesmal allen beweisen.«

Bei diesem Fahrmanöver, Zyklon genannt, schießen Sie in Zeitlupe auf Verfolger.

»Riecht gut: Diesel.«

Hollywoodstar Vin Diesel leiht dem Spielhelden Milo Burik das Gesicht.

»Sind im Alltag unausgeglichen: Menschen mit Sternzeichen Rammbock.«

In den ersten Missionen lernen Sie, wie man Fahrzeuge am geschicktesten rammt.

»Schon wieder falsch abgebogen! Böses TomTom!«

Eine Szene aus dem ersten Level des Spiels: Sie rasen durch eine Scheibe in ein Gebäude.

Einbruch und helfen ihr dann, zu entkommen. Dabei rasen Sie durch Einkaufspassagen und enge Gassen. Klar, dass dabei eine ganze Menge zu Bruch geht, denn das virtuelle Barcelona ist voller zerstörbarer Gegenstände und voll von Passanten. Auch mit den Polizeikräften, von denen Sie gejagt werden, müssen Sie keineswegs zimperlich umgehen. Mit dem rechten Analog-Stick rammen Sie Fahrzeuge in Häuser oder Bäume, dass es nur so kracht und scheppert. Wahlweise feuern Sie mit der Pistole auf motorisierte Gegner.

ALLE ZEIT DER WELT

Alle halsbrecherischen Aktionen füllen stetig Ihr Unfall-Barometer, das es Ihnen erlaubt, Spezialmanöver in Zeitlupe auszuführen. Eines dieser Manöver ist der Zyklon. Auf Knopfdruck drehen Sie Ihr Fahrzeug um 180 Grad und feuern auf Verfolger. Treffen Sie den Motor eines Fahrzeugs, werden Sie mit einer imposanten Explosion belohnt, die im Optimalfall gleich mehrere Autos erfasst und Ihnen wertvolle Sekunden schenkt. Danach dreht sich Ihr fahrbarer Untersatz wieder in Fahrtrichtung zurück und Sie dürfen die Flucht etwas ungestörter fortsetzen. Der Zyklon hilft Ihnen logischerweise nicht, wenn Sie beispielsweise auf eine Straßensperre zurasen. Dafür gibt es noch den in Zeitlupe ablaufenden Präzisionsschuss.

VERDECKTER ERMITTLER

Wie beim vergleichbaren *Driver: Parallel Lines* erkunden Sie die Stadt auch zu Fuß. Sei es, weil Sie sich einfach umschauen wollen, einen neuen fahrbaren Untersatz suchen oder (weil es der aktuelle Auftrag erfordert) sich mit bösen Jungs heiße Feuergefechte liefern müssen. Bei den zuletzt Genannten kommt es vor allem darauf an, jede sich bietende Deckung zu nutzen. Auch eine solche Mission durften wir anspielen. Ganz so ausgereift und aufregend wie die Fahrpassagen waren die ebenfalls in Verfolgerperspektive laufenden Schießereien nicht. Auch leicht verbesserungswürdig ist die Grafik. In den Passagen, in denen der Protagonist zu Fuß unterwegs ist, wirkte so manche Animation noch nicht ganz rund. Ganz anders die Präsentation! Wenn der Rest so packend inszeniert ist wie die gezeigten Sequenzen, könnten die Entwickler ihr hochgestecktes Ziel erreichen: „einen interaktiven, rasanten Hollywood-Actionfilm mit dem Spieler in der Hauptrolle zu kreieren". Wolfgang Fischer

Info: www.midway.com

Wheelman

GENRE	Action
HERSTELLER	Tigon Studios/Midway Newcastle
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Driver: Parallel Lines, GTA 3

WOLFGANG FISCHER



Vin Diesel, eine liebevoll und detailliert umgesetzte Großstadt, rasante Verfolgungsjagden, eine Hollywood-reife Präsentation und blutige Schießereien – was kann da noch schiefgehen? Zumal das andere Spiel, für das Herr Diesel bisher sein Konterfei hergegeben hat (*Chronicles of Riddick*), echt gut war. Wenn Midway noch spielerische Unregelmäßigkeiten ausbügelt und dafür sorgt, dass *Wheelman* durchgehend interessant bleibt, obwohl man „nur" Auto (oder Motorrad) fährt und auf Leute ballert, dann sehe ich dem Actiontitel hoffnungsvoll entgegen.

»Ein ganz heißer Tipp: Pyromanen nie nach Feuer fragen.«

Feuer frei: Edward Carnby im Kampf gegen Zombies.

ALONE IN THE DARK

Es werde dunkel!

80 Jahre nach der Handlung des ersten Teils kehrt *Alone in the Dark*-Held Edward Carnby zurück. Der gute Mann dürfte mittlerweile über 100 sein.

Ein zahnloser Windelträger, der sich auf der Gehhilfe durch die Gegend quält und Gegner mit dem Asthma-Spray attackiert? Müssen wir uns den neuen *Alone in the Dark*-Titel so vorstellen? Schließlich steuern wir Edward Carnby durch das zerstörte New York der heutigen Zeit. Jenen Mann, der bereits im ersten Teil der Serie dabei war – und der spielte im Jahr 1925! Wie das geht? Das wollte uns Produzentin Nour Polloni nicht sagen. Bei der Präsentation von Entwickler Eden Games war aber nach wenigen Minuten klar: Eine Senioren-Simulation wird das keine.

HOLLYWOOD-REIF

Edward Carnby wacht in einem heruntergekommenen Zimmer auf und erinnert sich an nichts. Bevor er überhaupt schnallt, was hier los ist, wollen ihn die grimmigen Typen um ihn herum umlegen. Glücklicherweise kommt etwas dazwischen: der Weltuntergang. Ganze Etagen des Hochhauses, in dem sich Carnby befindet, brechen in sich zusammen, Mauerbrocken schlagen neben Edward ein. Als er zu einem Fenster gelangt und nach draußen sieht, offenbart sich das ganze Ausmaß der Katastrophe: Gewaltige Abgründe tun sich auf, in den Straßen Manhattans herrscht Chaos. Nun hat Edward eine Nacht Zeit, das schreckliche Geheimnis des Central Park zu lüften ... Mehr wollen wir noch nicht

INTERVIEW „ACTION, KÄMPFEN, RÄTSELN, FAHREN – DAS SPIEL WIRD EIN MIX AUS ALLDEM."



Nour Polloni, Produzentin des neuesten *Alone in the Dark*-Titels.

PC ACTION krallte sich nach der Präsentation die *Alone in the Dark*-Produzentin Nour Polloni und löcherte sie mit allen möglichen Fragen zum kommenden Survival-Horror-Spektakel.

PC ACTION Gibt es eine Verbindung zwischen dem neuen *Alone in the Dark* und seinen Vorgängern?
Nour Polloni: Es gibt eine direkte Verbindung zwischen dem ersten Teil der Serie und dem aktuellen Titel: Hauptdarsteller Edward Carnby. Man muss aber die ersten vier Spiele der *Alone in the Dark*-Reihe nicht gezockt haben, um sich im Spiel zurechtzufinden.

PC ACTION Wie sieht's mit dem Mix aus Action und Rätsel aus? Sind die Denkaufgaben ein Hauptbestandteil des Spiels oder mehr als Auflockerung gedacht?
Nour Polloni: Na ja, „Hauptbestandteil" in diesem Sinne gibt es eigentlich keinen. Rätsel, Action, Kämpfen, Fahreinlagen – *Alone in the Dark* ist ein großer Mix aus all diesen Elementen.

PC ACTION Wie sieht's mit der Schwierigkeit der Rätsel aus? Muss man ein Doktorat haben, um durchzublicken?
Nour Polloni: Nein, keine Sorge. Die Rätsel löst man zwar nicht im Vorbeigehen, aber zu schwierig werden sie nicht ausfallen.

PC ACTION Welche Waffen darf Edward im Spiel benutzen? Nur Kleinzeug oder greift er auch mal zu schwerer Artillerie?
Nour Polloni: Es wird zwei Handfeuerwaffen im Spiel geben, mehr nicht. Die eigentliche Herausforderung in *Alone in the Dark* besteht darin, umherliegende Gegenstände als Waffen einzusetzen und Dinge im Inventar überlegt zu kombinieren. Aber Maschinengewehre oder so wird's keine geben.

PC ACTION Wie lange wird es etwa dauern, bis das Spiel durch ist?
Nour Polloni: Ich würde sagen, man benötigt etwa 15 Stunden, um *Alone in the Dark* durchzuspielen. Erkundest du aber das gesamte Spiel, kannst du diese Angabe etwa verdoppeln, also mit 25 bis 30 Stunden Spielzeit rechnen.


Grenzenlos: Sie dürfen den Central Park vollkommen frei erkunden.


»Neuer *Guitar Hero*-Rekord: *Through the Fire and Flames* auf „expert".«

Feuer breitet sich in Echtzeit auf alle brennbaren Materialien aus.


»Der neue Blockbuster von Ridley Scott: *Yellow Hawk Down*.«

Held Carnby hängt über einem Abhang, der Helikopter kann jeden Moment abstürzen.

verraten, allerdings können wir schon jetzt sagen: Das Teil packt Sie von Anfang an mit festem Griff an den Eiern. Und der Präsentation nach zu urteilen, lässt es auch nicht mehr los.

EIN GUTER MIX

Neben Hollywood-reif inszenierten Szenen wie der Flucht aus dem einstürzenden Gebäude bietet der Horror-Titel explosive Autofahrten, knackige Rätsel und spannende Kämpfe gegen Zombies. Ein Highlight: Der frei erkundbare Central Park, den die Entwickler in einen Hort des Bösen verwandelt haben. Auch die Kombinationsmöglichkeiten der Inventar-Gegenstände haben's uns angetan. Beispiel gefällig? Wir befestigen etwas Klebeband an einer Benzinflasche, stechen ein Loch hinein und werfen das Teil auf einen Zombie. Jetzt zünden wir nur noch die Benzinspur auf dem Boden an und sehen mit einem breiten Grinsen zu, wie der Dreckskerl in die Luft fliegt. Kombination ist alles, auf diese Weise werden auch die Rätsel gelöst. „Man braucht aber kein Doktorat dafür", versichert uns Nour. Gut, wir haben nämlich keines.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Technisch zeigt sich *Alone in the Dark* von der Schokoladenseite: Grafik, Sound, Atmosphäre und Physik-Engine spielen ganz vorne mit. Besonders die Feuereffekte sind der Hammer: Flammen breiten sich in Echtzeit auf brennbare Materialen aus, selbst verschlossene Türen können einfach eingeäschert werden. Nur die Steuerung ist etwas eigenartig: In der Ego-Perspektive spielt sich der Titel wie ein Shooter. In der Verfolgersicht hingegen bewegen Sie Gegenstände wie Feuerlöscher und Äxte mit der Maus und steuern Edward mit den Tasten W, A, S und D. Das ist aber reine Gewöhnungssache, nach ein paar Minuten hatten sogar die Kollegen von der PC Games den Dreh raus. Und das will was heißen. Michael Grill

Info: www.centraldark.com

Alone in the Dark

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eden Games/Atari
ERSCHEINT	19. Juni
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4

MICHAEL GRILL



Bis vor Kurzem ist *Alone in the Dark* mehr oder weniger unbemerkt an mir vorübergezogen. Nachdem ich mir aber über 1,1 GB an Pressematerial reingezogen und das Spiel selbst gesehen habe, zähle ich das Teil zu den Highlights 2008: Hammergrafik, super Atmosphäre und ein virtueller Central Park, in dem fast alles interaktiv ist. Besonders die coolen Inventar-Kombinationen und die grandiosen Feuereffekte rocken. Wenn das ganze Spiel so gut wird wie die Präsentation von Eden Games, können Sie schon mal Baldrian-Perlen besorgen.


»Ich habe ein Drehzahlmesser! Und ich werde es benutzen!«

Im Wagen erkunden Sie die verwüsteten Straßenzüge von Manhattan.


»Exil-Österreicher atmen auf: endlich sanitäre Einrichtungen wie zu Hause.«

Entwickler Eden Games hat den New Yorker Central Park in die Hölle auf Erden verwandelt .

Der Held des Spiels (links) stellt sich Regierungstruppen, die gerade mit einem gepanzerten Fahrzeug angekommen sind.

»Tatort Kinderspielplatz: Jeder will aufs Dreirad.«

RED FACTION: GUERILLA

Echte Marsarbeit

Mars soll müde Männer mal wieder munter machen, Entwickler Volition will's wissen! Wir wagen eine fröhliche Vorschau aufs neue *Red Faction*.

Wer ob der lyrischen alliterativen Eingangsworte nur Ostbahnhof versteht, dem sei verraten, dass *Guerilla* der dritte Teil einer Serie ist, die auf dem besiedelten Mars der Zukunft spielt. Diesmal allerdings pumpen Sie als hehrer Freischärler korrupte Regierungstruppen nicht in der Ich-Perspektive um, wie es ein geistig umnachteter Kollege vergangene Ausgabe in einer Kurzmeldung verkündete (wir wollen ihn hier nicht explizit nennen, aber er ist Österreicher und sein Nachname ein Synonym für ein Bratwurstbratgerät), sondern blicken dem Protagonisten bei der Arbeit über die Schulter.

EINLOCHEN

Eins bleibt wie in den Vorgängern: die Zerstörbarkeit der Umgebung. Die ist nicht nur aus Jux und Tollerei vorhanden, sondern soll spielerisch sinnvoll sein. Falls Sie beispielsweise vor einem zu stark bewachten Gebäude stehen, fertigen Sie sich eben selbst eine knorke Hintertür! Hübsche Löcher in Mauern hinterlassen nicht nur der beliebte Raketenwerfer, diverse Sprengkörper oder eines der benutzbaren Fahrzeuge (Jeeps, Panzer und so weiter), sondern auch eine ganz besondere Waffe, der Sledgehammer – auf Deutsch: Vorschlaghammer. Wir haben jetzt schon Mitleid mit den armen Levels, die sich vermutlich schnell wie das berühmte Porzellan im Elefantenladen fühlen. All das schreit natürlich nach einer möglichst realitätsnahen Physiksimulation. Wie erstklassig diese sein soll, unterstreicht eine Anekdote: Angeblich hat einer der Leveldesigner im Programm-Editor ein Gebäude entworfen, das statisch gesehen in der Realität keine Chance auf eine erfüllte Existenz gehabt hätte. Prompt bröselte es brav in sich zusammen, als es in die Spielwelt geladen wurde. Wir wissen nicht, ob die Geschichte stimmt, aber sie klingt gut!

ICH BIN SO FREI!

Für Sie als Partisan stehen unter anderem Raubüberfälle, Mordanschläge und Hinterhalte auf dem Programm. Die Entwickler kündigen dazu ein freies Spielprinzip à la *GTA* an, mit auf der Minikarte wählbaren Aufträgen. Wir lauern schon mal auf eine spielbare Vorabversion, um zu sehen, ob die Macher ihre Versprechungen einhalten. Besonders interessant finden wir in diesem Zusammenhang auch die steuerbaren Fabrikroboter und die Raketenrucksäcke. Ach ja, falls Sie zufällig den bekannten Tierfilm *Guerillas im Nebel* mit Sigourney Weaver kennen ... nützt Ihnen das beim dritten *Red Faction*-Teil natürlich null. Verzeihung wegen des blöden Schlusswitzes, aber diese verflixte Seite wollte partout nicht voll werden, verdammt! Harald Fränkel

Info: www.thq.de

Red Faction: Guerilla

GENRE	Action
HERSTELLER	Volition/THQ
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas, Stranglehold



HARALD FRÄNKEL

Optisch erregt mich *Guerilla* nicht – jedenfalls das, was ich bislang auf Screenshots erblicke. Aussehen ist aber keinesfalls alles. Das beweist nicht zuletzt mein Chef, der jeden Tag 'ne andere scharfe Braut hat (weil er stets mit 500-Euro-Scheinen zahlt). Wenn hier zum Schluss wirklich ein futuristisches *GTA* mit komplett zerlegbarer Umgebung herausspringt, wäre ich glücklich. Dem Vorschlaghammer gelingt übrigens das, was die Grafik nicht schafft: Er macht mich an – und das ist jetzt gefälligst nicht analerotisch zu verstehen, kapiert?



»Früher war Eishockey-Ausrüstung noch recht sperrig.«

Derlei Roboter dürfen Sie steuern und als Waffen einsetzen.



»MC Hammer: „Alta! Das Teil heißt voll wie ich! Krass!«

Lieblingswaffe für Zerstörungswütige könnte der Vorschlaghammer werden.


gamer unlimited.de

Drücken Sie in *GTA 4* auf die Hupe, kann es gut sein, dass sich zwei neue Hupen, an denen eine Frau hängt, Ihrem Wagen nähern.

»Schau mir in die Augen, Kleiner!«

GRAND THEFT AUTO 4

Tiefe Einblicke

Einmal Spezial mit alles!

Für knapp 100 Euro ist neben der normalen die Special Edition von *GTA 4* für Xbox 360 oder Playstation 3 im Handel. Stolzer Preis!

Die Sonderausführung ist limitiert und kommt in einer schwarzen Rockstar-Tasche zum Kunden. Im Inneren findet sich ein Schlüssel und ein dazugehöriges schwarz lackiertes Schließfach aus Metall, in dem Sie das Spiel, ein Illustrationsheft mit bisher unveröffentlichen Zeichnungen und eine Soundtrack-CD mit exklusiven neuen Musikstücken vorfinden. Verdammt cool, wenn auch nicht ganz billig.



Kaum ein Titel wird derzeit so spannend erwartet wie *GTA 4*. Wir nahmen die gerade erschienene Xbox-360-Version unter die Lupe.

Seit Monaten ist *Grand Theft Auto 4* in unseren „Darauf wartest du"-Charts (siehe Seite 18) ganz oben mit dabei. Am 29. April war es so weit: Der Himmel tat sich auf und Gott der Allmächtige fuhr persönlich aus dem Himmel herab, um bei der Veröffentlichung von *GTA 4* dabei zu sein. Da Gott jedoch Konkurrenzheftleser ist und somit keine Ahnung von den aktuellen Entwicklungen am Spielemarkt hat, stellte er erst im Laden fest, dass der heiß ersehnte Rockstar-Titel bisher nur für Playstation 3 und Xbox 360 erhältlich ist – für eine PC-Umsetzung gibt es noch nicht einmal eine offizielle Ankündigung! Da der Vater allen Lebens aber sehr an seinem himmlischen PC hängt (und von Konsolen genauso viel hält wie Kollege Fischer von Körperhygiene), verließ er beleidigt die Erde wieder und befahl den Entwicklern, schleunigst mit der PC-Version in die Pötte zu kommen – sonst Armageddon und zum Warmwerden ein paar Tausend Jahre in der Hölle! Spätestens seit dieser göttlichen Einmischung werkelt Rockstar

>>Wenn ich volltanken soll, musst du schon ein wenig näher kommen!<<

Mit einer Bazooka schießt der Spieler hier auf einen Helikopter.

Manche Missionen erfordern den Einsatz eines Scharfschützengewehrs.

>>Zu dritt macht Verkehr einfach mehr Spaß.<<

Wieder einmal zentrales Element des Spiels: wilde Verfolgungsjagden.

>>War erfolgreich: Minensucher.<<

Gewaltige Explosionen gibt es einige in *GTA 4*.

>>Hör auf, meine Pistole im Auge zu behalten!<<

Niko ist beim Erledigen seiner Aufträge nicht sehr zimperlich.

Immigrantenstadl

Als osteuropäischer Immigrant räumen Sie in *GTA 4* auf. Doch es gibt noch mehr coole Einwanderer:

ALF



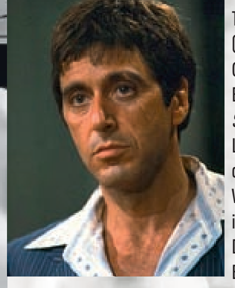
Das sprechende Pelzknäuel namens Gordon Shumway vom Planeten Melmac wanderte 1986 unter dem Decknamen ALF in die USA ein. Seitdem terrorisiert er die Familie Tanner, bei der er als Au-pair-Außerirdischer niedere Tätigkeiten verrichtet und versucht, die Katze zu fressen. Was keiner weiß: ALF ist in Wirklichkeit nicht wie oft behauptet die Abkürzung für „Außeriridische Lebensform", sondern steht für „Anonymer Leistengegend-Fotograf". Skandal!

Arnold Schwarzenegger



Der gebürtige Österreicher bekam in seiner Kindheit von seinem Vater eine Watschen nach der anderen. 1968 hatte er dann die Schnauze voll und wanderte in die USA aus, wo er unter anderem Betriebswirtschaftslehre studierte und als Immobilienmakler zum Millionär wurde. Was keiner weiß: Sein berühmtestes Zitat „I'll be Beck" wurde oft missverstanden. Eigentlich deutete er damit eine geplante Übernahme der bayerischen Bäckereikette „Beck" an.

Tony Montana



Tony Montana (ursprünglich: Georg Castro) erlangte traurige Berühmtheit durch den Film *Scarface* (1983), der das Leben des Exilkubaners in den USA falsch darstellte. Was keiner weiß: Tony war in Wirklichkeit kein Drogenbaron und Bandenchef, sondern ein Waschmittelmogul und wurde zum Schönheitskönig im Bundesstaat Montana gewählt. Daher auch sein amerikanisch klingender Name „Mr. Montana". Verrückt!

an einer PC-Umsetzung. So las es Chef Hesse zumindest aus den Innereien eines Teebeutels. Wann die PC-Fassung erscheint? Wir schätzen noch dieses Jahr. Nichtsdestotrotz haben wir einen Blick auf die fertige Konsolen-Version geworfen.

GTA 4 – DAS ÜBERSPIEL?

Zuerst einmal die grundlegende Frage, die viele Leser beschäftigt: Ist *GTA 4* wirklich der angepriesene Spiele-Messias? Die Antwortet lautet: Jein. Ja, *GTA 4* ist an Umfang und Handlungsfreiheit wohl das Großartigste, was es bisher in einem Action-Spiel gab, trotzdem ist der Titel nicht der 99-%-Wertungstitan, den viele Konsolenmagazine zurzeit daraus machen. Es stimmt, *Grand Theft Auto 4* bietet nahezu alles, was man sich in einem Action-Titel wünscht. Und genau hier liegt ein Problem: Weniger wäre stellenweise vielleicht mehr gewesen. Schnell noch ein paar Worte zur Handlung: Sie spielen Niko Bellic, einen osteuropäischen Immigranten, der gerade in der fiktiven, an das reale New York angelehnten Stadt Liberty City angekommen ist. Sie verdienen Kohle, indem Sie allerlei Aufgaben erfüllen – wie den Verkauf von Drogen, diverse Auftragsmorde oder den klassischen Autodiebstahl, der der mittlerweile berühmten Serie ihren Namen gab – und währenddessen erleben Sie die kinoreif inszenierte Hintergrundgeschichte.

IM WESTEN NICHTS NEUES

Am grundsätzlichen Spielprinzip von *Grand Theft Auto* hat sich auch in Teil 4 nicht viel geändert: Auftrag annehmen, Karre besorgen, hinfahren, Ziel erfüllen, nächster Auftrag. Im neuen Teil der *GTA*-Serie jedoch erschlagen einen die Entwickler geradezu mit Zwischensequenzen und Aktionsmöglichkeiten abseits der

Viel Erfolg!

Egal ob Bonusmeilen, Briefmarken oder Nachttöpfe, Sammeln liegt schwer im Trend.

Wer ab und zu auf einer Xbox 360 daddelt, kennt den Begriff „Achievements" – im Deutschen gleichbedeutend mit „Errungenschaften" oder „Erfolge". Beinahe jedes Spiel für diese Konsole belohnt fleißige Zocker für besondere Leistungen mit Punkten. Skurril, wenn man bedenkt, dass viele Menschen auf mancherlei Punkte gar keinen Wert legen. Punkte in Flensburg beispielsweise. Oder rote Punkte im Genitalbereich. Wie auch immer, Xbox-360-Spieler verdienen sich auf diese Weise sogenannte Gamerscore-Zähler, die sich – im jeweiligen Profil gespeichert – exzellent zum Angeben im Internet eignen. Auf dem PC setzt sich das System ebenfalls allmählich durch. Titel wie *Orange Box*, *Call of Duty 4* oder *Rainbow Six: Vegas 2* warten bereits mit Achievements- und Erfahrungspunkte-Systemen auf. Die Chancen, dass *GTA 4* am PC Ähnliches bietet, stehen gut.

»Schön: neue Leute treffen.«

Auch vor Polizisten macht die Gewalt in Liberty City nicht halt.

Hintergrundgeschichte (siehe Kasten „Nicht nur Mord ist sein Hobby"). So müssen Sie sich beispielsweise dauernd um Ihren Freundeskreis oder Harem kümmern. Sie gehen etwa mit Ihrer Liebsten eine Partie Bowling spielen, mit Ihren Kumpels eine Runde Pool-Billard zocken oder ein paar digitale Hirnzellen versaufen und, und, und. Das alles organisieren Sie mit Ihrem virtuellen Handy. Wer nun denkt, das Pflegen sozialer Kontakte im Spiel sei reine Dekoration, der irrt: Jeder Ihrer Bekannten revanchiert sich, wenn Sie sich gut mit ihm stellen und öfter gemeinsam etwas unternehmen. So bietet Ihnen ein Freund beispielsweise kostenlos einen Hubschrauer zur freien Verfügung – praktisch!

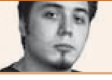
WER BREMST, VERLIERT

Was machte *GTA* bisher aus? Richtig: coole, actionreiche Verfolgungsjagden mit der Polizei. Prima: Man konnte per Handbremse lässig um die Ecke driften. Probieren Sie das mal in *GTA 4*! Sobald Sie die Handbremse auch nur anschauen, dreht Ihr Wagen in einer Kurve mehr Pirouetten als ein besoffener Balletttänzer, sofern Sie zu diesem Zeitpunkt mindestens im zweiten Gang fahren. Gut, mag sein, dass wir das etwas übertrieben darstellen, aber der Kern bleibt: Das Fahrgefühl ist in *GTA 4* nicht mehr ganz so locker. Wir finden das ein bisschen schade, weil es doch stets einer der Grundpfeiler dieser zu Recht so bekannten Spielereihe war. Auch die Schießeinlagen während des Fahrens gehen nicht mehr so leicht von der Hand wie in den Vorgängern. Weitere Kritikpunkte sind die teils unübersichtliche Kameraführung und das unkomfortable Speichersystem, dank dem Sie manche Missonen immer wieder komplett von vorne beginnen müssen. Auch die Auswahl an richtig auffälligen Schlitten ist gerade im Vergleich zu beispielsweise *Scarface: The World is Yours* eher mager. Doch bevor Sie jetzt in Tränen ausbrechen: Keine Sorge, alles wird gut! Zumindest hat Chef Hesse auch das in den Innereien des Teebeutels gelesen. Die meisten von uns aufgeführten kleinen Mängel sind zwar irritierend, aber nur Gewöhnungssache. Nach einigen Stunden ist man von der riesigen Welt und den schier unendlichen Möglichkeiten so fasziniert, dass man den Entwicklern nahezu alles verzeiht. *Grand Theft Auto 4* ist ein erstklassiges Actionspiel, das den Spieler packt und nicht mehr loslässt – wenn man sich darauf einlässt. Hoffen wir also, dass das Ding bald für PC erscheint! Vielleicht haben die Entwickler dann sogar die störenden Kleinigkeiten beseitigt. Dennis Blumenthal

Info: www.rockstargames.com/IV

Grand Theft Auto 4

GENRE	Action
HERSTELLER	Rockstar Games/Take 2
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas, Scarface



DENNIS BLUMENTHAL

Bevor nun eine Welle der Entrüstung und der beleidigenden E-Mails über mir hereinbricht, Bitte verstehen Sie mich richtig: *GTA 4* ist ein einzigartiges Spiel und auch verdammt gut, keine Frage. Doch ich möchte Sie vor dem Fehler bewahren, den ich und viele andere Spieler begingen: zu große Erwartungen zu haben. Viele Magazine beschreiben den Titel als das Spiel der Spiele, den herausragendsten Titel unserer Zeit. Doch dafür gibt es meiner Meinung nach zu viele Details, die stören. Daher mein Tipp: Freuen Sie sich einfach auf das Teil, lassen Sie sich begeistern, aber erwarten Sie nicht das perfekte Spiel.

Nicht nur Mord ist sein Hobby

Die Freizeitgestaltung vieler unserer blasshäutigen Kollegen beschränkt sich auf *WoW*. Niko Bellic dagegen hat gleich tonnenweise Hobbys.

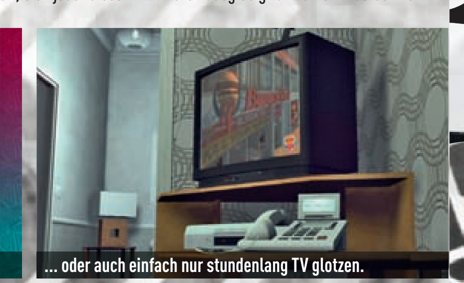
Während die meisten Spiele-Helden recht arbeitsame Zeitgenossen sind und ohne Pause oft mehr als zehn Stunden dem Spielziel hinterherjagen, widmet sich Nico Bellic gerne auch mal der sonnigen Seite des Lebens: seiner Freizeit. Per Definition darf er in dieser Zeit tun, was immer er möchte. Genau genommen darf er zwar nur tun, was immer Sie möchten, aber wir wollen hier ja mal nicht päpstlicher sein als ein katholischer Dorfpfarrer. Jedenfalls standen einem Pixelmännlein niemals zuvor so viele Möglichkeiten der Freizeitgestaltung offen: Nico darf Poolbillard spielen, Darts werfen, bowlen, illegale Autorennen bestreiten, im Internet surfen, mit Mädels ausgehen, mit seinem Cousin Roman abhängen, Kabaretts besuchen, Nutten aufreißen, an Arcade-Automaten daddeln, Stunts vollführen, Taxi fahren, im Polizeicomputer nach Verbrechern stöbern, Essen gehen, sich ordentlich volllaufen lassen, Passanten verprügeln, Autos knacken und verticken, Drogen ausliefern, Stripperinnen begaffen, mit Flugratten spielen, einen Bootsausflug unternehmen und so weiter. Und das Schöne daran: Nico hat, anders als die meisten von uns, genug Zeit, sich jeder dieser Aktivitäten ausgiebig zu widmen. Das Schwein!



Niko kann Bowling spielen gehen ...



... im Internet nach neuen Bekannten suchen ...



... oder auch einfach nur stundenlang TV glotzen.

In einer Ölraffinerie im virtuellen Venezuela veranstaltet der Spieler ein ordentliches Feuerwerk.

»Raffiniert: Öl.«

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Die Herrschaft des Feuers

2004 erschien *Mercenaries: Playground of Destruction* auf Xbox und Playstation 2. Nun steht Mercenaries 2 in den Startlöchern – für PC!

Ach, Sie kennen *Mercenaries: Playground of Destruction* nicht? Macht nix, wir klären Sie auf. In *Mercenaries* übernehmen Sie die Rolle eines von drei möglichen Söldnern und erfüllen in der Verfolgersicht diverse Aufträge. Dabei legen Sie mit Panzern, Hubschraubern, Raketenwerfern und diverser anderer Kriegsmaschinerie nahezu alles, was Sie sehen, in Schutt und Asche. Ihnen steht ein Haus im Weg? Ballern Sie das Ding einfach weg! Mit *Mercenaries 2* geht Entwickler Pandemic noch einen Schritt weiter. Geplant ist eine riesige, frei begehbare Welt und eine schier unendliche Handlungsfreiheit, außerdem soll der Spieler in der Lage sein, eigene Söldner-Armeen aufzustellen. *World in Flames* schickt Sie nach Venezuela, wo ein Ölkrieg tobt und Ihr Protagonist ein paar private Rechnungen zu begleichen hat. Sie erledigen für verschiedene Gruppierungen dubiose Aufträge und sammeln so Kohle, die Sie später in die bereits erwähnte, eigene Söldner-Armee stecken.

BLUT, KRIEG, TOD!

In *Mercenaries* war das Areal in einzelne Abschnitte unterteilt. In *World in Flames* ist die gesamte Welt nicht nur größer, sondern auch aus einem Guss. Satte 64 virtuelle Quadratkilometer wollen vom Spieler nahtlos erkundet und zerstört werden. Mit ausreichend virtueller Kohle in der Tasche dürfen Sie sich im Spiel kurzerhand per Telefon diverse Kriegsmaschinen liefern lassen. Alternativ kapern Sie fremde Fahrzeuge, indem Sie individuelle Geschicklichkeitstests bestehen. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, gibt es einen Kooperativ-Modus. Sie dürfen also mit Ihren Freunden gemeinsam ordentlich auf den Putz hauen! Um Ihnen unnötig lange Laufarbeit zu ersparen, gibt es überall in der computergenerierten Welt eroberbare Landezonen. Haben Sie diese erst einmal eingenommen, lassen Sie sich dort in das gewünschte Gebiet transportieren. Falls die Entwickler bei Pandemic auch nur die Hälfte von dem halten, was sie versprechen, dürfte *Mercenaries 2* ein echter Action-Knaller werden. Wir freuen uns drauf!

Dennis Blumenthal

Info: www.electronic-arts.de

AUF DVD
VIDEO

INTERVIEW

„IHR MÜSST C4 ESSEN UND NACKT ÜBER DIE STRASSE RENNEN!"



Leitender Produzent Jonathan Zamkoff beim Interview mit uns in London.

In London trafen wir auf der EA Games Label Spring Showcase-Veranstaltung den leitenden *Mercenaries 2*-Produzenten Jonathan Zamkoff.

PC ACTION In der Biografie von Mattias, einem eurer Helden, steht Folgendes: Er würde jede Aufgabe übernehmen, die ihm erlaubt, Geld durch die Vernichtung von fremden Eigentum zu verdienen. Das ist genau das Gleiche, was wir auch wollen. Und ihr gebt Leuten wie ihm einen Job. Also, wo kann ich unterschreiben?

Jonathan Zamkoff: Gleich hier! Wir haben hinten einen Test vorbereitet: Ihr müsst etwas C4 essen und so lange nackt über die Straße rennen, wie wir wollen.

PC ACTION Öl, Öl, Öl – alles dreht sich immer um Öl. Wir können uns interessantere Dinge mit Öl vorstellen als die Weltherrschaft. Wir denken beispielsweise daran, Jennifers (eine heiße Spielfigur, Anm. d. Red.) nackten Körper einzuölen, Ozeane zu kontaminieren oder Salate aufzupeppen. Habt ihr vor, solche Sachen in das Spiel einzubauen?

Jonathan Zamkoff: Noch nicht, aber jetzt habe ich eine Menge guter Ideen für *Mercenaries 3*!

PC ACTION Da man ja im Spiel Gebäude so schön kaputt machen kann – könntet ihr den deutschen Bundestag noch einbauen?

Jonathan Zamkoff: Wir denken darüber nach, wenn ihr uns das Ganze modelliert.

Mercenaries 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Pandemic/Electronic Arts
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas, Just Cause

DENNIS BLUMENTHAL



Liebe Leser, Sie sehen mich entzückt! Vom ersten Teil hatte ich bisher noch nichts gehört, da mich Konsolenspiele meist nur peripher tangieren. Aber jetzt, wo Teil 2 für PC erscheint, bin ich begeistert! Eine riesige, frei begehbare Welt, nahezu alles darin willkürlich zerstörbar, ich darf meine eigene Söldnerarmee rekrutieren – und das Ganze dann noch mit einem kooperativen Mehrspielermodus? Hallo, was will man mehr? Also, ich erhoffe mir jede Menge von *Mercenaries 2*!

Die Endphase des „Party machen"-Minispiels. Im Club geht's mächtig ab und Go-go-Tänzerinnen heizen die Menge weiter an.

»Nach der Geschlechtsumwandlung eine große Nummer: Darth Maul.«

Heiße Tänzerinnen in Strip-Clubs ziehen die Aufmerksamkeit heterosexueller, männlicher Spieler auf sich.

THIS IS VEGAS

Die Gunst der Sünde

Mit Waffen und Fäusten bekämpfen Sie die Schergen des Oberbösewichts.

AUF DVD
VIDEO

Erst macht Rockstar die Stadt unsicher, dann schickt Autor Clancy die Antiterrorjungs hin und jetzt lässt Midway dort die Puppen tanzen.

Die Rede ist von der Zockerhauptstadt Amerikas, dem Sündenpfuhl der westlichen Zivilisation, dem Eldorado für Glücksritter aller Art: Las Vegas! Der perfekte Ort, um einen Titel zu präsentieren, der in einem überzeichneten, virtuellen Glitzer-Vegas spielt, gegen das selbst die Action-Ikone *Grand Theft Auto Vice City* wie eine ostdeutsche Plattenbausiedlung wirkt. Das dachte sich auch Hersteller Midway und lud Journalisten aus aller Welt ein, um ihnen *This is Vegas*, *Wheelman* (Vorschau in dieser Ausgabe ab Seite 46) und diverse Konsolenspiele zu präsentieren.

ALLES NUR LUG UND TRUG

Der Vergleich mit *Vice City* bietet sich an, denn beide Titel haben nicht nur den gleichen Schauplatz, sie spielen sich auch sehr ähnlich. Sie weisen Bösewichte mit Fäusten und Waffengewalt in ihre Schranken und rasen mit Traumautos durch die Stadt. Ihr Ziel: einen fiesen Geschäftsmann daran hindern, den Zockerhimmel zu einem familienfreundlichen Vergnügungspark zu machen. Im Rahmen der Midway-Veranstaltung waren zwei zentrale Spielelemente, die die Konkurrenz in dieser Form nicht bietet, erstmals spielbar. Beim *Blackjack*-Spielen mit hohen Einsätzen zocken Sie mit gezinkten Karten und verschaffen sich so einen unlauteren Vorteil. Ein Blick durch eine präparierte Sonnenbrille gibt Ihnen Hinweise, was die nächste Karte sein könnte. Wer die verbotene Hilfe zu oft einsetzt, macht die Kasino-Sicherheitskräfte misstrauisch. *Texas Hold'em*-Poker, das es im fertigen Spiel auch noch geben soll, war in der gezeigten Demo nicht enthalten.

TANZWETTBEWERB

Nach spaßigen Kartenbetrügereien war es so weit: Wir durften endlich Party machen. Nein, noch nicht die Art Party, bei der einem exotische Tänzerinnen mit den Zähnen den Hosenstall öffnen. Erst einmal mussten wir uns mit dem „Party machen"-Spielmodus in *This is Vegas* beschäftigen. Die Aufgabe in der Demo klang einfach: Heizen Sie die Stimmung in der schlecht besuchten Disco Aqua an. Zuerst als Vortänzer: Durch geschicktes Drücken von Tasten und die Aneinanderreihung von Tanzschritten sorgen Sie für Hochstimmung. Die Disco füllt sich langsam und auch die ersten Unruhestifter tauchen auf. Verteilen Sie ein paar Backpfeifen und die Stimmung steigt weiter. Danach geht's hinter die Bar. Bei einer Geschicklichkeitseinlage versorgen Sie Gäste unter Zeitdruck mit Bier und Cocktails, geben Feuer oder watschen weitere Stinkstiefel ab. Der krönende Abschluss ist ein Wet-T-Shirt-Wettbewerb. Alles in allem witzig, wenn man auf Herumgehüpfe und Technomucke steht. Wolfgang Fischer

Info: www.midway.com

This is Vegas

GENRE	Action
HERSTELLER	Surreal Software/Midway
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Grand Theft Auto: Vice City

WOLFGANG FISCHER

Vor der Veranstaltung in Las Vegas wusste ich nicht so recht, was ich von *This is Vegas* halten sollte. Jetzt, da ich an ausgewählte Teile des Spiels Hand anlegen durfte, bin ich nicht schlauer. Das Gezeigte machte Laune, aber wenn ich mir vorstelle, dass ich nicht nur in einem Club Party machen muss, sondern in mehreren, hab ich jetzt schon keine Lust mehr auf das Spiel, egal wie kurzweilig die Action- oder Fahrpassagen ausfallen. Ich bin auf eine voll spielbare Fassung des Spiels gespannt, vielleicht räumt die meine Zweifel aus.



»Manche Puzzles sind echt blöd.«

Blackjack mit gezinkten Karten ist ein Riesenspaß.



»Rotheckchen hat den bösen Golf abgehängt.«

Schnappen Sie sich eine beliebige Karre, um den Strip unsicher zu machen.



Mit zwei riesigen Feuer-Juggernauts kämpft der Spieler gegen eine Vielzahl von Eis-Rittern und Bogenschützen.

BATTLEFORGE

Krieg à la carte

***Worldshift* hat es vorgemacht, *Battleforge* zieht nach: Ein frischer Wind weht durch das Strategie-Genre!**

Im neuen Strategietitel von EA Phenomic mischt Entwickler-Legende Volker Wertich (*Die Siedler*) das Echtzeitstrategie-Genre mit dem weltweit erfolgreichen Sammelkarten-Prinzip. Die berühmtesten Sammelkarten-Systeme sind wohl *Magic: The Gathering* oder *Yu-Gi-Oh!*. Hierbei sammeln und tauschen die Spieler Karten und spielen gegeneinander mit sogenannten Decks, also einer bestimmten Kartenauswahl. In *Battleforge* dürfen Sie 20 solcher Karten in einem Deck zusammenfassen und damit anschließend in die Schlacht ziehen. Setzen Sie eine Karte ein, zaubern Sie sich beispielsweise damit eine Kreatur herbei, mit der Sie dann, wie in einem normalen Strategiespiel, gegen den Gegner kämpfen. Die Karten sind unterteilt in vier Bereiche, zwei davon sind bisher bekannt: Feuer und Eis. Karten repräsentieren Gebäude, Einheiten und Zauber und sind somit das Kernelement von *Battleforge*. Sie erhalten die Karten in den Missionen, durch den Tausch mit anderen Spielern oder durch den Kauf sogenannter Booster-Packs (ein virtuelles Paket mit Karten, wobei man zuvor nicht weiß, welche Karten enthalten sind). Im Spiel setzen Sie die wertvollen Sammelobjekte dann taktisch geschickt ein, um den Sieg zu erringen.

GANZ KLAR FÜR MEHR SPIELER

Der Fokus bei *Battleforge* liegt auf dem Mehrspieler-Teil. Vorwiegend über das Internet sollen die Spieler die schwierigen Missionen kooperativ bewältigen. Auch einen umfangreichen PVP-Modus (Spieler gegen Spieler) versprechen die Entwickler für den fertigen Titel. Mit den interessanten Spielmodi und dem integrierten Sammelkarten-System könnte *Battleforge* im Echtzeitstrategie-Genre einschlagen wie eine Bombe!

Dennis Blumenthal

Info: www.battleforge.com

Battleforge

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	EA Phenomic/Electronic Arts
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Spellforce, Puzzle Quest

DENNIS BLUMENTHAL



Vor knapp zehn Jahren war ich begeisterter *Magic: The Gathering*-Spieler und warf sämtliches Geld für diese süchtig machenden Karten raus – bereut habe ich es bis heute nicht! Zum einen ging ich mit meiner Armee, größtenteils bestehend aus Untoten und Feuerkreaturen, meist siegreich hervor. Zum anderen lagert bis heute in einem Geheimversteck im Hause meiner Eltern ein Haufen Karten von unschätzbarem Wert. Sollte *Battleforge* die Kombination von Sammelkarten und Echtzeitstrategie gelingen, könnte es der Süchtigmacher Nummer 1 im Genre werden.

AUF DVD
VIDEO

INTERVIEW

„ÜBER GROSSBUSIGE FRAUEN HAB ICH NOCH NICHT NACHGEDACHT."



Leitender Spieldesigner bei Electronic Arts Phenomic: Volker Wertich.

Wir sprachen mit Volker Wertich (*Die Siedler*) über sein neues Projekt *Battleforge*.

PC ACTION Warum sollen die PC ACTION-Leser *Battleforge* spielen?

Volker Wertich: Ich glaube, *Battleforge* ist sehr interessant. Es ist ein „Easy to learn & hard to master"-Spiel. Man braucht keinen Tech-Tree auswendig zu lernen, wie man es von einem normalen Echtzeitstrategiespiel kennt. Es gibt keine Bauzeiten, man legt sofort los. Es ist sehr viel actionorientierter. Aber dadurch, dass man sein eigenes Deck zusammenbauen kann, bietet es auch genug Tiefgang und Perspektive.

PC ACTION Würdet ihr uns exklusiv für die PC ACTION-DVD eine Karte geben, mit der wir uns großbusige Frauen herbeizaubern könnten?

Volker Wertich: Da können wir drüber nachdenken. Wir haben in unserer Ideenliste bestimmte Pet-Karten. Karten, die für das Spiel eigentlich nicht wichtig sind, aber mit denen man beweisen kann: „Ich habe diese Belohnung schon bekommen!" Über großbusige Frauen habe ich noch nicht nachgedacht, aber das ist eine gute Idee!

PC ACTION Wie seid ihr auf die Idee gekommen, diese Karten ins Spiel zu bringen?

Volker Wertich: Die Karten im Spiel bieten ein völlig neues Element. Sie erlauben dem Spieler, seine eigene Strategie aufzubauen.

Mit diesem schweren Schutzanzug besteht Ihre Spielfigur jede Feuertaufe.

»Alf geht in seiner Freizeit gern tauchen.«

FALLOUT 3

Geh durchs Feuer!

Höhere Gewalt

In *Fallout 3* wird definitiv mehr virtuelles Blut spritzen als in bisherigen Titeln des Entwicklers Bethesda. Auch hierzulande?

Platzende Köpfe oder abgetrennte Arme und Beine bleiben wohl der US-Version vorbehalten. Laut Pete Hines, dem Marketing-Chef von Bethesda, werde man „die erforderlichen Schritte unternehmen, um das Spiel in Deutschland erhältlich zu machen". Mit „Schritte" meint der gute Mann „Schnitte" – und zwar keine Milchschnitte, sondern Streichungen brutaler Inhalte. In welcher Form? Noch nicht bekannt.



Solche brutalen Szenen wird es in der deutschen Fassung von *Fallout 3* wohl nicht geben.

Noch diesen Herbst verwandelt eine nukleare Katastrophe die Erde in eine postapokalyptische Wüste. In *Fallout 3* jedenfalls.

Ein Blick aus unserem dreckigen Schützengraben verdeutlicht das Ausmaß der virtuellen Zerstörung in den USA des 22. Jahrhunderts. Der einst blaue Himmel erdrückt einen mit dem Farbspektrum eines Chili-Eintopfs. Hochhäuser, die dank riesiger Löcher in den Wänden einen Blick auf die völlig unbewohnbaren Zimmer zulassen, wirken wie Kinderheime der ehemaligen DDR. Längst verrostete Autowracks entlang einer in Schutt und Asche untergegangenen Straße muten wie ein monumentaler Frauenparkplatz an. Mancher Leser ahnt es schon: Viel von unserer Welt ist nicht übrig. Immerhin leben wir noch, besser gesagt unsere Spielfigur. Vorsichtig folgen wir den Windungen des Grabens, hören auf jedes Geräusch und drehen uns immer wieder sicherheitshalber um. Von Zeit zu Zeit springen uns aus dunklen Ecken entsetzlich entstellte Mutanten an. Alles Menschen, die bei der nuklearen Katastrophe anno 1950 (plus/minus zehn Jahre) keinen von diesen tollen Betonschutzbunkern im Garten hatten.

EIN FETTES PROBLEM

Mitleid haben wir mit den Mutanten nicht – schließlich müssen wir irgendwie überleben. Deshalb durchlöchern wir



Das schwere Maschinengewehr hilft vor allem im Kampf gegen mehrere Gegner.

Ein Zombie greift unsere aus der Ich-Sicht gesteuerte Spielfigur an.

Auf einer Müllhalde treffen wir einen Hund, der fortan auf unsere Befehle hört.

ihre ohnehin bis aufs Fleisch zerrissenen Körper mit Dutzenden von Bleikugeln – wahlweise aus der Ego- oder Verfolgersicht. Als uns ein besonders dickes Exemplar vor die Flinte läuft, quittiert unser Maschinengewehr seinen Dienst mit dem verhängnisvollen Klang eines leeren Magazins. Oh-oh! Das fette, fiese Etwas nutzt unsere Nachladepause und schwabbelt mit seiner faulenden Fleischmasse in unsere Richtung. Und zwar erstaunlich schnell! Noch bevor wir das neue Magazin in seinen Bauch entladen können, watscht uns das Ottfried-Fischer-Imitat mit den scharfen Nägeln seiner Wurstfinger in unsere Gasmaske! Die Sicht färbt sich rot, für einen kurzen Augenblick können wir nichts mehr erkennen. Dennoch krümmen wir sofort den digitalen Abzugsfinger und pumpen den Klops voll Blei. Aber unsere Kugeln scheinen ihm nichts auszumachen. Nach wie vor greift der Typ mit seinen Schwabbelarmen nach uns und robbt sogar hinterher, als wir panisch die Flucht ergreifen. Nichtsdestotrotz schaffen wir dank unseres wesentlich weniger gemästeten Körpers schnell einen Abstand von gut 30 Metern, drehen uns zum Verfolger um, packen unsere ultimative Wumme aus – das „mobile Thermonuklear-Katapult" –, visieren den Kerl in Sekundenschnelle an und ... Ein leises Pfeifen geht durch die Luft. Die Kamera verfolgt plötzlich ein Objekt, das wie eine Miniatur einer Flugzeugbombe aus den 40ern aussieht. In Zeitlupe dauert sein Flug rund drei Sekunden. Danach landet das Ding direkt auf dem kloßförmigen Kopf des militanten Kugelmutanten. Bäm! Wieder aus der Perspektive unseres Alter Egos erblicken wir eine gewaltige Explosion, die einen Teil des Schützengrabens in Mitleidenschaft zieht und anschließend in einem kleinen, aber spektakulären Atompilz gipfelt. Für einen Sekundenbruchteil glauben wir sogar, jenen Atompilz aus dem Hals des mittlerweile kopflosen Angreifers aufsteigen zu sehen. Als wir uns circa eine halbe Minute später dem Krater nähern, sind von dem Typen nur noch ein paar Arm- und Beinstummel übrig. Wow! Das Ganze sah so beeindruckend aus, dass wir uns sogar bei dem Gedanken ertappten, mal nach so einem Thermonukleardingsbums bei Ebay zu suchen. Unser Chef ist nämlich auch fett und aufdringlich.

NEUANFANG

Wie es weitergeht, haben uns die amerikanischen Entwickler bei der Präsentation von *Fallout 3* jedoch selbst unter Androhung des US-Besuchs von Angela Merkel nicht verraten. Dafür zeigen sie uns aber, wie alles anfängt. Wir listen Ihnen einfach sämtliche Punkte auf, die wir auf unserem Notizzettel während der Einführung des Spiels gekritzelt haben: „Kabine eines Busses, Plakate

Fehlereinschätzung

Oblivion, das jüngste Spiel von Bethesda vor _Fallout 3_, war schön, spannend, umfangreich und ... ärgerte die Käufer mit einigen Macken.

PC ACTION-Redakteure sind gute Menschen. Sie helfen alten Damen über die Straße, stellen geistig Minderbemittelte ein und haben seit dem vergangenen Betriebsausflug zu einer japanischen Walfang-Flotte wirklich ein schlechtes Gewissen. Und weil sie so edelmütig sind, nahmen sie auch manche Fehler von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* großzügig in Kauf, obwohl diese den einen oder anderen Käufer zur Weißglut trieben. Die Menüführung zum Beispiel war dank der Parallelentwicklung für die Xbox 360 für den begrenzten Verstand der Konsolenspieler ausgelegt und glänzte vor allem durch Unübersichtlichkeit. In Kombination mit der eigenwilligen deutschen Lokalisierung verwirrte das Spiel sogar manchmal. Ein Gegenstand mit dem Namen „Schwacher Trank der Lebensenergie-Wiederherstellung" hieß beispielsweise „Schw. Tr. d. Le.en-W." und könnte daher auch als „Schwuler Trick doofer Lesben-Weibchen" oder so was missverstanden werden ... Auch nicht jedermanns Geschmack: Die Gegner waren immer so stark wie die Spielfigur, da *Oblivion* deren Level an Ihren Charakter anpasste. Echte Herausforderungen gab es also nicht. In *Fallout 3* soll alles besser werden. Es gibt Gebiete mit Gegnern, die Ihnen anfangs noch blind die Kauleiste massieren und sich nebenbei auch noch einen Kaffee machen. Erst wenn Sie an Muskeln zulegen, können Sie ihnen in den Becher spucken. Die deutsche Übersetzung macht dieses Mal übrigens nicht Bethesda selbst, sondern eine externe, darauf spezialisierte Firma. D. freu. wi. un. wi. e. Schnitz.!



Bilder aus *Oblivion*. Links: das unpraktische Kampfsystem, rechts: die miserable Inventar-Übersetzung.

Ein echter Spezialfall

Das strahlende Abenteuer _Fallout 3_ nutzt drei ... Dinger halt: S.P.E.C.I.A.L., V.A.T.S. und Pip-Boy 3000. Wir verraten Ihnen, was dahinter steckt.

Was könnte sich hinter der Abkürzung S.P.E.C.I.A.L. verbergen? Eine Pizza vielleicht? Nein! Hinter S.P.E.C.I.A.L. stecken die englischen Begriffe Strength (Stärke), Perception (Wahrnehmung), Endurance (Ausdauer), Charisma (Charisma), Intelligence (Intelligenz), Agility (Beweglichkeit) und Luck (Glück). Hinter jedem Buchstaben verbirgt sich also eine Eigenschaft, der Sie zu Spielbeginn (also während Ihrer virtuellen Kindheit, siehe auch Abschnitt „Das große Krabbeln") eine begrenzte Anzahl von Fertigkeitspunkten zuweisen. Die Werte finden Sie übrigens in einem Kinderbuch, das Sie an Ihrem ersten Geburtstag in Ihrem virtuellen Kinderzimmer entdecken. Spieler-Greise wissen es: Neu ist das S.P.E.C.I.A.L.-System nicht. Schon in den Klassikern *Fallout* und *Fallout 2* vom Entwickler Interplay verteilte man lustig Punkte und erschuf somit Charaktere mit völlig unterschiedlichen Spezialisierungen. V.A.T.S. ist hingegen neu. Hierbei handelt es sich um ein automatisches Zielsystem, das das Spiel pausiert und Ihnen die Möglichkeit gibt, einzelne Körperteile eines Gegners anzupeilen (etwa Kopf, Arme, Beine, Torso). Anschließend ballern Sie den Widersacher in hübschen Zwischensequenzen mit ziemlich dramatischen Kamera-Einstellungen um, was recht blutig aussieht. Für den Einsatz von V.A.T.S. verbraucht Ihr Held Aktionspunkte, die sich nur langsam aufladen. Beim Pip-Boy handelt es hingegen um eine Art Minicomputer, den Sie mit sich herumschleppen. Das nützliche Gerät gewährt Ihnen einen Einblick in die Menge der verfügbaren Auktionspunkte und in das S.P.E.C.I.A.L.-System. Weitere Funktionen sind derzeit nicht bekannt, wir tippen aber auf einen dem iPhone ähnlichen Umfang.



Oben: das Kindermalbuch mit Charakterwerten; unten: der praktische Mini-Computer Pip-Boy 3000.

und Poster im Stil der 50er-Jahre; altes Radio spielt Musik desselben Jahres; Kamera schwebt aus dem Bus -> man erkennt, dass alle Glasscheiben kaputt sind; Kamera schwebt weiter -> Hinterteil vom Bus zerfetzt; Kamera noch weiter -> komplett zerstörte Stadt, oh mein Gott, sieht das krass aus; Oma anrufen nicht vergessen; SMS von Sieglinde: „isch bin scwhanger, du pfosten!!!1". Ähm, ja ... Zugegeben, wir wissen jetzt nicht mehr, ob die beiden zuletzt genannten Punkte zum Spiel gehören, trächtig ist in *Fallout 3* dennoch jemand. Ihre virtuelle Mama nämlich. Kaum haben Sie im Intro erfahren, dass in den 50ern des vergangenen Jahrhunderts ein nuklearer Krieg die Welt verseuchte, schon erblicken Sie jene Welt mit den Augen eines Säuglings, der gerade aus dem Bauch seiner Mutter gepresst wurde. Allerdings im 22. Jahrhundert, denn *Fallout 3* spielt 200 Lenze nach der Weltzerstörung.

DIE GEBURTSSTUNDE

Der Mediziner, der im luftdichten Schutzbunker Ihr frisch geborenes Alter Ego rausholt, ist Ihr Vater. Wie jeder Arzt trägt auch er einen Kittel und – ganz wichtig – einen Mundschutz. Nicht nur aus Hygienegründen, wie wir später erfahren. Noch während dieser interaktiven Geburt fragt ihn ein Kollege, ob das Kind ein Junge oder Mädchen sei. Ein Auswahlbildschirm taucht auf und stellt Ihnen ebendiese Frage. Da die *Fallout 3*-Macher sich bei der Präsentation für einen XY-Chromosom-Träger entscheiden, kommentiert ein anderer Arzt die Geburt sogleich mit „Was für ein prächtiger Junge!" Wären Sie ein Mädchen, würde die Reaktion entsprechend anders ausfallen. Wenig später legen Sie das Aussehen der Spielfigur bis ins Detail fest, etwa Augenabstand, Nasenlänge oder Lippendicke. Wie in *Oblivion*, dessen Grafik-Engine *Fallout 3* nutzt. Und dann begegnen Sie erneut Ihrem Vater. Der trägt mittlerweile keinen Mundschutz mehr, deshalb können Sie seine Gesichtszüge erkennen. Der Kerl sieht Ihrer gerade angepassten Spielfigur sehr ähnlich – klar, schließlich sind Sie ja sein Sohn und nicht der vom Milchmann! Diese Familienähnlichkeit wirkt sich zwar nicht auf den Spielverlauf aus, hilft einem aber, sich mit der Spielfigur zu identifizieren und den eigenen virtuellen Vorfahren als solchen zu akzeptieren. Der Typ verschwindet nämlich später – und Sie stellen Nachforschungen an. Mehr wollte uns Bethesda nicht verraten. Es gab auch keine Antwort auf unsere Frage, ob wir den Papa deshalb suchen, um aus ihm die anfallenden Alimente herauszuprügeln.

DAS GROSSE KRABBELN

Doch zurück zum Spiel: Kurz nach der Geburt blendet *Fallout 3* schon Ihren ersten Geburtstag im Schutzbunker ein. Im Rahmen eines Tutorials machen Sie sich mit der grundlegenden Steuerung vertraut, indem Sie aus der Ego-Perspektive auf allen vieren auf dem Boden herumkrabbeln, ein paar Türen öffnen oder einen Ball hin und her schieben. Witzig: Mit einem Tastendruck fängt man als Kind sogar zu weinen an, was die Aufmerksamkeit anderer Spielfiguren auf das Baby zieht. Wer statt herumzuheulen sich lieber im Kinderzimmer umsieht, entdeckt eine Art Malbuch für Kinder, dessen Seiten die Entwicklung Ihres Alter Egos vorantreiben. Nein, Sie müssen sich keine Gute-Nacht-Geschichten reinziehen, sondern darin Punkte auf Charakterwerte wie Stärke und Ausdauer vergeben. Mehr dazu im Extrakasten „Ein echter Spezialfall".

DEINE MUTTER!

Schnitt ... Im nächsten Tutorial- und Lebensabschnitt feiern Sie Ihren zehnten Geburtstag in der bunkereigenen Küche. Knapp ein Dutzend Personen sind anwesend, unter anderem Kinder in Ihrem Alter. Aber keine Feier ohne Zwischenfälle: Der Roboter an der Bar zerstört mit einer Kreissäge den Geburtstagskuchen – wohl wegen eines Softwarefehlers. Ein Glück, dass wir ein paar Minuten zuvor ein Stück abgekriegt haben! Schließlich ist so ein Leckerbissen in der postnuklearen Welt von *Fallout 3* ebenso begehrt wie seinerzeit Bananen in der DDR. Doof nur, dass sich sogleich ein anderer Junge beschwert. Er habe sooo einen Hunger und der blöde Roboter habe die Torte hingerichtet. Wir mögen doch bitte unser Stück Kuchen mit ihm teilen. Jetzt schlägt das Spiel mögliche Dialogoptionen vor: 1. Wir geben dem Kerl unser



Zwischensequenz: Die Hauptfigur von *Fallout 3* und sein Hund spazieren durch ein zerstörtes Dorf.

Stück Kuchen. 2. Wir geben es ihm nicht. 3. Wir machen Halbe-Halbe. 4. Wir geben ihm das Stück ganz, spucken aber zuerst darauf. 5. Wir beleidigen seine Mutter. Natürlich wählen wir die Antwort 5, woraufhin der Typ sofort eine Schlägerei beginnt. Solche Entscheidungen gehören übrigens immer noch zur Charakter-Erstellung – wie einst bei *Morrowind*, nur eben interaktiver.

SCHWEIGEN IST GOLD

Dummerweise war die Präsentation hier zu Ende. Ersteindruck: *Fallout 3* schafft die bisher schönste virtuelle postnukleare Welt. Spielerisch erwartet uns ein intensives und humorvolles Abenteuer wie seinerzeit in den Vorgängern. Unser bis dato einziger Kritikpunkt sind die noch stummen Dialoge. Laut Entwickler vertone man das gesamte Spiel, die Hauptfigur bleibe jedoch stumm. Ach ja, Ungereimtheiten wie in *Oblivion* wollen die Macher nicht wiederholen (mehr dazu im Extrakasten „Fehlereinschätzung"). Auch wenn wir uns zu weit aus dem Fenster lehnen: Noch nie haben wir uns so sehr auf eine verheerende Katastrophe gefreut! Also nicht, dass *Fallout 3* eine wäre, von der **in** *Fallout 3* ist die Rede. Alexander Frank

Info: http://fallout.bethsoft.com

Totalausfall

Verbreitete Fehlannahme: „Fallout" hieße „Ausfall". Falsch, es heißt „radioaktiver Niederschlag"! Wir zeigen Ihnen weitere Stolperfallen bei den Spielenamen.

Spieletitel	Falsche Übersetzung
Baldur's Gate	Baldurs Ehegatte
Battlezone	Bettelzone
Beach Soccer	Frauenfußball
Bet on Soldier	Betonsoldat
Biathlon	Bisexueller Athlon-Prozessor
Black & White	Michael Jackson
BlackSite	Dunkel gehaltene Webseite
Blade Runner	Blöder Renner
Bomberman	Osama Bin Laden
Bus Driver	PCI-Bus-Treiber
Caesar 4	4 Dosen Hundefutter
Civilization	Westdeutschland vor der Wende
Cold Zero	Kalte Cola
Conflict Zone	Tibet
Crazy Taxi	Verrückter Mercedes
Darwinia	Ehefrau von Charles Darwin
Das Schwarze Auge	Gewalt in der Ehe
Deus Ex	Dem Deus seine Ex
Domination	Domino-Land
Dominion	Bürger des Domino-Landes
Domino Day	Nationalfeiertag im Domino-Land
Doom 3	Drei Blondinen
Erotic Empire	PC ACTION-Stammkneipe
Evil Twin	Brüste von Alice Schwarzer
F.E.A.R.	Vier
F1 Manager	Supportabteilungsleiter
Far Cry	Heulkrampf beim Ferngespräch
Half-Life	Kindheit in Ostdeutschland
Halo	Grüß Gott!
In Memoriam	Auf dem USB-Stick
Jedi Knight	Yeti-Nacht
Joint Operations	Drogendeals
Killerhuhn 3D	Vogelgrippe
Myst	Düngemittel

INTERVIEW

„NEIN, NEIN, KEINE SEX-MINISPIELE ODER SO WAS!"

Nach der Präsentation von *Fallout 3* schnappten wir uns Marketing-Chef Pete Hines und sprachen mit ihm über Autos, Sex und Kohle.

Pete Hines, Marketing-Chef von Bethesda Softworks, stand uns Rede und Antwort.

PC ACTION Wie würdest du das Spiel einem absoluten Neuling beschreiben?

Pete Hines: *Fallout 3* ist ein Rollenspiel in einer postnuklearen Umgebung rund um Washington DC. Man entscheidet selbst, wohin man geht und was man tut. Dem Spieler steht es frei, anderen Überlebenden der Katastrophe zu helfen oder zu ihnen richtig fies zu sein.

PC ACTION Kann man sich die Laufwege dank Autos sparen?

Pete Hines: Es gibt Fahrzeuge, aber die funktionieren nicht mehr. Wir werden jedoch ein *Oblivion*-ähnliches Schnellreisesystem einbauen. Sobald man ein Gebiet einmalig besucht hat, kann man jederzeit von der Landkarte aus dorthin springen.

PC ACTION Die Welt von *Fallout 3* soll kleiner als die von *Oblivion* ausfallen. Die war wiederum kompakter als die vom Vorgänger *Morrowind*. Und die wiederum ...

Pete Hines: Ja, die Größe der Spielwelten ändert sich bei uns von Spiel zu Spiel. Es kommt nicht unbedingt auf die Zahl der Quadratkilometer an. Wichtiger ist, wie groß die Welt auf den Spieler wirkt. Er soll glauben, große Strecken zurückzulegen.

PC ACTION Das machen wir ähnlich. Unsere Leser sollen auch glauben, dass wir tatsächlich arbeiten ... Ähm, was hat es eigentlich mit dem Kampfsystem auf sich, das aus zwei Elementen bestehen soll?

Pete Hines: *Fallout 3* hat zum einen den klassischen Echtzeitkampf, zum anderen den Pausen-Modus. Hier hält das Spiel an und Sie suchen sich aus, welche Körperregion des Widersachers als Nächstes unter Beschuss geraten soll. Bei einem einzelnen Gegner rechnet sich das nicht. Gefechte gegen mehrere Feinde sind hingegen schwieriger. Aber da können Sie mit dem Pausen-Modus etwa auf das Bein des Feindes zielen, um diesen zu verlangsamen, oder auf seinen Arm, um ihn zu entwaffnen.

PC ACTION Bei *Oblivion* habt ihr ja sogenannte Plug-ins kostenpflichtig zum Herunterladen angeboten, etwa die Pferderüstung für 1,99 US-Dollar. Plant ihr Ähnliches auch für *Fallout 3*?

Pete Hines: Ich denke, wir behalten das Konzept bei. Unser Team ist aber noch mitten in der Entwicklung des Spiels. Solange dieser Prozess nicht abgeschlossen ist, kann ich schlecht sagen, in welcher Form und Größe diese Zusatzinhalte erscheinen werden.

PC ACTION Da *Fallout 3* ein recht „erwachsenes" Abenteuer ist, fragen sich bestimmt ganz viele Menschen, ob es auch Sex im Spiel geben wird.

Pete Hines: Sex im Spiel? Nein, nein, keine Sex-Minispiele oder so was in der Art. Ja, es ist ein „erwachsenes" Abenteuer mit entsprechenden Inhalten und Anspielungen, aber nein, Sex wird es nicht geben.

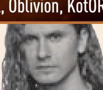
PC ACTION Na ja, aber wenn ihr einen Editor veröffentlicht, dann könnten Fans ja ...

Pete Hines: Bisher haben wir keine Editoren wie in der *Elder Scrolls*-Reihe angekündigt. Aber wir lassen es euch wissen, wenn es so weit ist.

Fallout 3

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Bethesda Softworks/Ubisoft
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	The Fall, Oblivion, KotOR

ALEXANDER FRANK



Zur Info: Wir haben nicht die PC-Fassung von *Fallout 3* gesehen, sondern die Parallelentwicklung für die Xbox 360. Laut Entwickler Bethesda soll es inhaltlich jedoch keine Unterschiede gehen. Die Benutzeroberfläche werde aber dieses Mal – im Gegensatz zu *Oblivion* – besser an die PC-Bildschirme angepasst. Der typische Humor der Reihe soll ebenfalls erhalten bleiben. Beispielsweise habe ich im Tutorial-Abschnitt des Spiels das bekannte Logo eines Getränkeherstellers gesehen, das jedoch passenderweise in „Nuka Cola" geändert war – also eine Art „Nuklear-Erfrischung". An einer anderen Stelle in *Fallout 3* gab es einen Hund, der die Hauptfigur begleitete und auf Kommandos wie „Folge mir", „Warte hier", „Such nach Gegnern" hörte. Jeden Befehl quittierte das Tier mit unterschiedlich langen Wauwau-Sequenzen, als ob es das virtuelle Herrchen tatsächlich verstehen würde. Lustig, mein Haustier macht das auch, nur sagt es immer: „Ja, Schatz."

»Diagnose: gespaltene Persönlichkeit.«

Ganz schön blutig: Jasons Schwerthieb schneidet den Gegner in zwei Teile.

RISE OF THE ARGONAUTS

Schneidermeister

AUF DVD
VIDEO

Früher war alles besser: Probleme wurden nicht mit langatmigen Diskussionen, sondern mit dem Streitkolben ausgeräumt.

Ist ja nur Spaß, Herr Beckstein! Aber in *Rise of the Argonauts*, dem neuen Action-Rollenspiel von Liquid, geht's heftig zur Sache. Wir waren für unsere Leser in München und warfen einen Blick auf das alte Griechenland.

TRAUERFEIER

Sie schlüpfen in die Ledersandalen des Sagenhelden Jason und machen sich in der Verfolgerperspektive mit Ihren Mannen, den Argonauten, auf, das goldene Vlies zu finden. Warum? Mitten in der Hochzeitsfeier murksten Bösewichte Ihre Alte ab und nur der goldene Fetzen kann sie wiederbeleben. Jason hat auf der Suche nach dem Teil verständlicherweise schlechte Laune – und die kriegen seine Gegner zu spüren.

WILLKOMMEN AUF MYKENE

In der gezeigten Mission begleiteten wir den altgriechischen Haudrauf bei seinem Besuch auf der Insel Mykene. Nachdem Jasons abgetretene Ehefrau von hier stammt und er sie nicht beschützen konnte, liegen seine Beliebtheitswerte im Keller: Schon bei der Ankunft am Hafen werden die Argonauten bespuckt und von einer Gruppe Ionier dumm angemacht. Jason diskutiert allerdings nicht lang rum, sondern rammt den Großmäulern einfach seinen Schild in die Fresse. Nach der kleinen Reiberei geht's weiter in die Arena. Schließlich gilt es, Jasons ver-



»Botox macht zehn Jahre jünger.«

Gleich nach der Ankunft in Mykene wird Jason (links) von Ioniern angepöbelt.



»Unklug: Heldenpose bei Gewittern.«

Jason verfügt über mehrere Spezialmanöver, hier beschwört er einen magischen Schild.

lorene Ehre wiederherzustellen. Und hier kommen wir auch zum spaßigen Teil: dem Kampf. Dem ersten Gegner schleudert Jason einen Speer in die Brust, dann geht's ans Eingemachte: Ein abgeschlagenes Polygonbein hier, ein aufgeschlitzter Torso da – hier fließt mehr Blut als bei einem Laubsäge-Abend von Parkinson-Patienten. Die Kampfmanöver wirken spektakulär, aber etwas monoton – von den angekündigten Kombos gab's noch nichts zu sehen. Mit steigenden Erfahrungspunkten dürfen Sie zudem neue Angriffe für Ihre Waffen – Speer, Schwert und Streitkolben – lernen. Allerdings verwendet Jason im ganzen Spiel das gleiche Mordwerkzeug.

HANDLUNGSBEDARF

Der Sammeltrieb von Rollenspiel-Fans wird in *Rise of the Argonauts* nicht befriedigt, allerdings dürfen wir uns laut Angabe der Entwickler auf jede Menge Nichtspieler-Charaktere, eine umfangreiche Fertigkeiten-Entwicklung und eine spannende Geschichte freuen. Auch technisch gibt's nichts zu meckern: saubere Optik, imposante Soundeffekte, das passt. Unser Fazit: Hält das Kampfsystem im fertigen Spiel, was Liquid verspricht, steht uns wohl ein actiongeladener Griechenland-Trip ins Haus. Michael Grill

Info: www.codemasters.de/argonauts

Rise of the Argonauts

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Codemasters/Liquid Ent.
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	Gothic 3, The Witcher

MICHAEL GRILL



Alt, aber geil. Das trifft nicht nur auf Michaela Schaffrath zu, sondern auch auf die griechische Mythologie. Toll inszenierte Kämpfe im Stile von Troja? Und Typen wie Hercules und Achilles sind auch noch mit von der Partie? Klingt gut! Allerdings konnte mich das Kampfsystem noch nicht vom Hocker reißen. Auch die Tatsache, dass man keine neue Waffen aufsammeln kann, überraschte mich etwas. Trotzdem: Schaffen es die Entwickler, die vielversprechenden Ankündigungen im fertigen Spiel umzusetzen, werden wir unseren Spaß mit Jason haben.



»Hat einen guten Einfall: Licht.«

Jason im Zentrum von Mykene, dem Heimatort seiner ermordeten Fast-Ehefrau.



»Brutal: Ameisenjagd.«

Endkampf: Achilles ist der letzte Gegner, auf den Sie in der Arena auf Mykene treffen.

INTERVIEW „DAS PROBLEM DER ZENSUR WIRD VORBEIGEHEN. AUCH IN DEUTSCHLAND."

Wir sprachen mit Ed Del Castillo, Chef der *Rise of the Argonauts*-Macher Liquid Entertainment, über Gewalt in Computerspielen, heimische Jugendschutzgesetze und die deutsche Version des Spiels.

Ed Del Castillo, Chef der Software-Schmiede Liquid Entertainment.

PC ACTION Es scheint, als fließt in *Rise of the Argonauts* mehr Blut als in allen vier *Rambo*-Teilen zusammen! Was hältst du als Spiele-Entwickler von den sehr strengen Gesetzen in Deutschland?

Ed Del Castillo: Basierend auf der Geschichte des Landes verstehe ich das Problem – und die Gründe, warum so strenge Gesetze in Deutschland existieren. Ich denke, es gibt aber einen Unterschied zwischen Blut als Hauptverkaufsargument und Blut als authentischen, künstlerischen Teil des Spiels. Bezogen auf unseren Titel: Die Zeiten waren sehr brutal und grausam. Es gab kein scharfes Metall, die Menschen benutzten noch Steinkeulen. Die Kämpfe waren also wirklich extrem blutig, das ist Teil der Historie. Ich empfinde es als wichtig, dies auch hervorzuheben, denn die griechische Zeit ist wirklich erstaunlich, vor allem wegen der Gegensätze zwischen dem großen, zivilisierten Fortschritt oder der grausamen Brutalität. Wie gesagt: Es gibt einen großen Unterschied darin, Blut künstlerisch einzusetzen und Blut um des Blutes Willens zu zeigen.

PC ACTION Du meinst zum Beispiel Spiele wie [Möööp! Indiziert!]

Ed de Castillo: Ich glaube, ab einem gewissen Punkt behindert das Blut die Spielerfahrung und wird zum Hauptbestandteil. Ich störe mich nicht daran, dass die Deutschen versuchen, das zu stoppen – jeder sollte versuchen, das zu stoppen. Blut nur um des Blutes Willen ... das ist wie ein schlechter Horror-Streifen. Man schaut sich den Film an und an einigen Stellen ist so viel Blut, dass man lachen muss. Ich denke, wir sollten mit Blut in diesem Spiel sehr bedacht umgehen. Wir versuchen, den Leuten etwas über diese Zeit beizubringen.

PC ACTION Denkst du, dass brutale Spiele das Aggressionspotenzial von Leuten erhöhen können? Und falls ja, können sie das noch mehr als brutale Filme?

Ed Del Castillo: Also, das sind zwei verschiedene Fragen. Können Sie deine Aggression steigern? Ja, bestimmt können sie das. Aber sie können die Aggression ebenso nehmen. Ich habe viele Leute gesehen, die wütend waren, brutale Spiele gespielt und so ihren Frust bewältigt haben. Das ist eine sehr individuelle Sache und hängt von vielen persönlichen Faktoren ab. Aber beeinflussen Spiele mehr als Filme? Definitiv nicht. Ein Film ist wesentlich emotionaler. Ich denke, es ist zu früh für die Spiele, die gleichen Auswirkungen wie Filme zu haben.

PC ACTION In unserer aktuellen Ausgabe schreiben wir über Computerspiele als Kunst. Sind Spiele in deinen Augen Kunstwerke? Und falls ja, wie soll ein Künstler damit umgehen, wenn der Staat die Möglichkeiten limitiert?

Ed Del Castillo: Das ist eine harte Frage. Von einem rein künstlerischen Standpunkt aus gesehen: Zensur ist Zensur. Egal ob die Absichten dahinter gut oder schlecht sind: Zensur ist Zensur. Allerdings denke ich nicht, dass man Computerspiele zum jetzigen Zeitpunkt rein künstlerisch sehen kann. Noch nicht. Klar gibt es künstlerische Elemente in Computerspielen. Aber ein Land hat auch das Recht, seine Bürger vor extremen Gewaltdarstellungen zu schützen. Man kann das aber nicht pauschalisieren, man muss sich die Sachen Produkt für Produkt ansehen und unterscheiden: Ist Blut das bestimmende Element? Oder ist Blut gestalterisch eingesetzt?

PC ACTION Aber denkst du nicht, dass die Regierung die Entscheidung den Erwachsenen überlassen sollte?

Ed Del Castillo: Natürlich! Normalerweise rede ich über Zensur allgemein, weil ich denke, dass die Eltern die Verantwortung darüber tragen sollten, was ihre Kinde spielen. Und der Grund, warum die Regierung so rigoros vorgeht, liegt daran, dass Eltern aufhören, diese Verantwortung zu übernehmen. Und so entsteht ein Mangel an Disziplin.

PC ACTION Wie sieht's mit *Rise of the Argonauts* aus? Kommt der Titel in Deutschland ungeschnitten auf den Markt?

Ed Del Castillo: Ich denke nicht, dass *Rise of the Argonauts* ungeschnitten in Deutschland erscheinen wird. Die Leute hier sind wohl noch nicht bereit für etwas, das so ehrlich und authentisch ist. Wir müssen jetzt mit unseren deutschen Partnern darüber sprechen, was wir unternehmen. Ich werde dafür kämpfen, dass das Spiel nicht geschnitten wird. Aber man könnte trotzdem argumentieren, dass es einige Momente in *Rise of the Argonauts* gibt, die sehr exzessiv sind. Und das werden wir wahrscheinlich runterdrehen müssen.

PC ACTION Wird die deutsche Version auch ohne Blut und Gewaltdarstellung dieselbe coole Erfahrung bieten wie die ungeschnittene Fassung?

Ed Del Castillo: Absolut! Denn zu jeder blutigen Szene gehören zwei Komponenten. Da ist die Person, die die Szene verursacht. Und dann ist da das Resultat. Wenn ich eine richtig coole Aktion ausführe, um einen richtig coolen Effekt zu erzeugen, bin ich die eine Hälfte des Gleichgewichts. Der Effekt ist nur die andere Hälfte. Ich wäre kein Künstler, wenn ich sagen würde, dass es keine kreative Lösung gibt. Keine Sorge, wir werden ganz bestimmt dasselbe Spielgefühl ohne Blut vermitteln können, davon bin ich überzeugt.

PC ACTION Wie wird sich das Problem der Spiele-Beschneidung über die nächsten Jahre entwickeln? Wird es schlimmer?

Ed Del Castillo: Es wird vorbeigehen. Ich denke, dass die Leute realisieren, dass das, was man in Videospielen sieht, immer noch weit hinter dem liegt, was man heutzutage in Filmen oder im Fernsehen zu sehen bekommt. Und sie werden realisieren, dass sie ein wenig heuchlerisch waren. Es ist ziemlich einfach, ein neues Medium zu beschuldigen. Fernseh- und Film-Verantwortliche sind es müde, die Schuld auf sich zu nehmen. Es ist, als ob sie sagen: „Seht mal da rüber! Hört auf, auf uns zu zeigen! Seht mal da rüber!" Aber die Realität ist, dass wir Unterhaltungskünstler sind. Wir bieten nur das, was die Leute haben und auch kaufen wollen. Und wenn die Leute es nicht mögen würden, dann würden wir es nicht machen. Ich glaube nicht, dass die Brutalität in Spielen ein größeres Thema wird. Das geht vorbei. Und ich denke auch, dass das deutsche Bewertungsgremium in Zukunft immer toleranter agiert.

Malerische Landschaft aus dem Test-Level von *Gothic 4: Arcania*. Bilder aus dem tatsächlichen Spiel gibt es bislang nicht zu sehen.

»Holländische Altersvorsorge.«

GOTHIC 4: ARCANIA

Grasgeflüster

Die Spannung in der Redaktion war größer als in einem Starkstrom-Generator: *Gothic 4*-Entwickler schneiten bei uns vorbei!

Nach dem dritten Teil der Rollenspielreihe zerstritten sich der damalige Macher Piranha Bytes und Herausgeber Jowood. Jetzt werkelt die Firma Spellbound Entertainment (*Desperados 2: Cooper's Revenge*) mit einer 50-köpfigen Truppe an *Gothic 4*. Bei einer Präsentation in unserem Verlag sahen wir ein unglaublich schönes Waldstück aus dem Spiel – mit einer Hütte zwischen den Bäumen, einem Brunnen daneben und einer extrem dichten Vegetation drumherum. Sehr imposant: die Licht- und Schatteneffekte, die qualitativ mit *Crysis* mithalten. Ob die eingesetzte Grafik-Engine tatsächlich die des Edel-Shooters ist, wollen die Macher erst auf der Spielemesse Games Convention im August dieses Jahres verraten. Auf dem Präsentationsrechner (Intel Core 2 Extreme X6800 mit 2,93 GHz, 2 GB RAM und Geforce 8800 GTS) lief das Spiel ohne Anti-Aliasing und anisotropem Filter mit flüssigen 32 Bildern pro Sekunde. Allerdings handelte es sich bei jenem Waldstück um einen sehr kleinen Test-Level (rund ein halbes Fußballfeld groß), der in dieser Form nicht im fertigen Spiel auftauchen wird. Demzufolge haben wir das echte *Gothic 4* doch nicht gesehen.

NICHTS VERRATEN

Trotz hartnäckiger Nachfragen erhielten wir nur wenige Infos. Hier sind sie: 1.) Teil 4 spielt zehn Jahre nach Teil 3 und knüpft an dessen Ereignisse an. 2.) Die Spielfläche ist etwa so groß wie im Vorgänger. 3.) Der Spieler kann das Wetter per Zauber verändern, etwa Sonnenschein zu Regen oder Nebel machen. 4.) Man trifft aus den ersten drei Teilen bekannte Charaktere. 5.) Spellbound entwickelt *Gothic 4* parallel für nicht näher benannte Konsolen. Das lässt uns hoffen, dass sich das Fehler-Desaster des Vorgängers nicht wiederholt. Auf Konsolen lässt sich ein Spiel schließlich nur schlecht patchen. Alexander Frank

Info: www.jowood.de

Gothic 4: Arcania

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Spellbound/Jowood
ERSCHEINT	2009/2010
VERGLEICHBAR	Oblivion, Two Worlds, Gothic 3



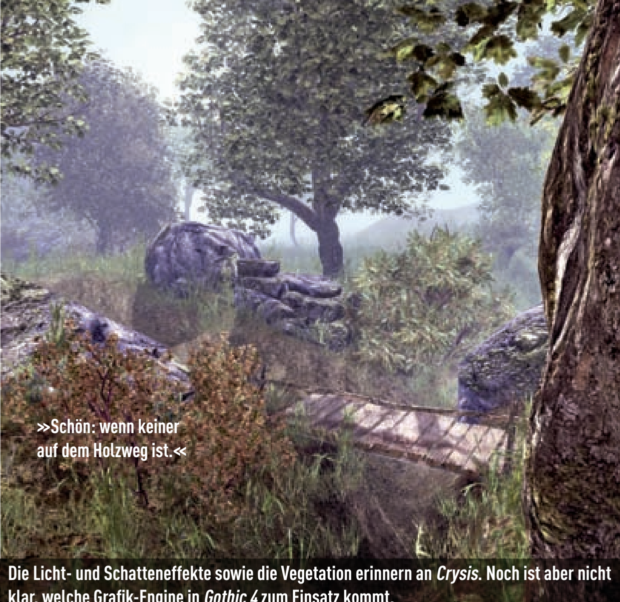
ALEXANDER FRANK

Andere Orte als den Test-Level oder gar Nichtspieler-Charaktere gab es nicht zu sehen, daher können wir zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht einschätzen, ob *Gothic 4* die spielerische Qualität seiner Vorgänger erreicht. Da steht der neue Entwickler Spellbound vor einer echten Herausforderung. Die im Test-Level gezeigte Umgebung sah jedoch dermaßen lecker aus, dass unsere Redaktion eine kollektive Erektion bekommen hat (bis auf den mopsigen Kollegen Fischer, dem in solchen Fällen die Erdanziehung zu schaffen macht).



»Bald im Kino: *Das Schwarzwald-Kettensägenmassaker.*«

Ein weiteres stimmungsvolles Bild aus dem Test-Level von *Gothic 4*: Ein Trampelpfad mitten im Wald, daneben liegen Baumstämme aufeinander.



»Schön: wenn keiner auf dem Holzweg ist.«

Die Licht- und Schatteneffekte sowie die Vegetation erinnern an *Crysis*. Noch ist aber nicht klar, welche Grafik-Engine in *Gothic 4* zum Einsatz kommt.

FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL

JEDE WOCHE EINE PS3 ZU GEWINNEN
INKLUSIVE DES GAMES
EA SPORTS UEFA EURO 2008™.
BIS ZUM 29.06. MITZOCKEN* AUF WWW.COKE.DE!

ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER



* Aktionszeitraum vom 31.03. bis 29.06.08.

Unser Gremlin der Klasse Blutvergießer mit seinem herbeigerufenen Untergebenen (re. im Hintergrund).

»Das endet in Komplexen: Kindern zu oft die Ohren lang ziehen.«

MYTHOS

Ich muss dringend hacken!

Ein Online-Rollenspiel, das Spaß macht und kostenlos ist – ein Mythos? Ja und nein!

Seit Jahren warten Fans vergeblich auf *Diablo 3*. Doch Blizzard bleibt hart und baut erst einmal die *Warcraft*- und *Starcraft*-Serien weiter aus. Noch in diesem Jahr sollen *WoW: Wrath of the Lich King* und *Starcraft 2* erscheinen. *Diablo*-Fans schauen also weiter in die Röhre – oder doch nicht? Die *Diablo*-Schöpfer haben nämlich Blizzard längst verlassen, Flagship Studios gegründet, *Hellgate: London* veröffentlicht und an der Vollendung des kostenlosen Online-Rollenspiels *Mythos* gewerkelt.

IN TEUFELS NAMEN

Mythos ähnelt spielerisch seinem teuflischen großen Bruder: Sie suchen ein Volk (Mensch, Satyr, Gremlin oder Zyklop) und eine Klasse (Pyromant, Blutvergießer oder Ingenieur) aus – und schon geht die Monsterhackerei los. Dabei fällt sofort auf, dass sich *Mythos* im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art überhaupt nicht ernst nimmt. Klassen und Völker sind ausgefallen und wirken eher komisch. Die verwegenen Gremlins tragen Sonnenbrillen und haben immer eine Zigarre im Mund. Die erst kürzlich in die laufende Beta integrierten Zyklopen sind grimmig dreinschauende Kampfmaschinen, die Gegner einfach niederwalzen. Zurück zum Spielablauf: Nach dem kurzen Einführungslevel kommen Sie in die erste Stadt. Dort warten schon bald Aufträge auf Sie und der Online-Rollenspielaspekt kommt erstmals zum Tragen. Sie treffen Mitspieler, handeln mit ihnen oder verabreden sich zu einem gemeinsamen Monster-Schlachtfest. Sobald Sie die Stadt verlassen, befinden Sie sich in einem abgeschlossenen Level, zu dem nur Sie und Mitglieder Ihrer Abenteuergruppe Zutritt haben.

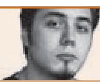
TALENTIERTE HELDEN

Für erledigte Aufträge erhalten Sie rollenspieltypisch Ausrüstungsgegenstände, Geld und Erfahrungspunkte. Die zuletzt Genannten investieren Sie, um Charakterwerte zu verbessern und neue Fähigkeiten zu lernen. In den Tiefen der Talentbäume finden Sie viele außergewöhnliche Fertigkeiten – und das bei jeder Klasse. Blutvergießer beschwören kampfwütige Dämonen und Ingenieure basteln lustige Apparate, die Sie unterstützen. Wie bei *Diablo* verfolgen Sie das Geschehen von schräg oben und dirigieren Ihren Helden mit der linken Maustaste. Ebenfalls per Linksklick greifen Sie Gegner an, während Sie Spezialattacken mit der rechten Maustaste oder der Tastatur auslösen. Spielt sich fast genauso wie *Diablo* und ist entsprechend kinderleicht. Wann die Entwickler *Mythos* der breiten Öffentlichkeit zugänglich machen, steht noch nicht fest. Lange kann es aber nicht mehr dauern, die Beta umfasst mittlerweile drei riesige Gebiete. Wolfgang Fischer

Info: www.mythos.com

Mythos

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Flagship Studios
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Silverfall, Diablo, Legend



DENNIS BLUMENTHAL

Mythos ist von den Entwicklern von *Diablo*. Und es sieht auch so aus! Was noch viel wichtiger ist: Es fühlt sich auch so an! Einzig die düstere Atmosphäre der teuflischen Hack&Slay-Serie geht *Mythos* ab. Ansonsten ist der neue Titel der Flagship Studios so, wie man sich *Diablo 3* vorstellen würde. Gemeinsam mit Freunden (und Kollege Fischer) tauche ich mittlerweile fast jeden Abend in die Beta-Welt von *Mythos* ab, löse Quests, verkloppe Gegner, sammle Gegenstände und freue mich auf das fertige Spiel!



Mit zwei Schwertern streift dieser Satyr (Mitte) durch die virtuellen Wälder.



Die abwechslungsreichen Gebiete sind voller Feinde wie dieser riesigen Spinne.


CASSAVETES
HANEKE
ALMODOVAR
KIESLOWSKI
WARHOL
ALTMAN
PASOLINI
LINKLATER
TARANTINO
CLOUZOT
PECKINPAH
MALICK
SCORSESE
BERTOLUCCI
WELLES
DASSIN
KASSOVITZ
BAUMBACH
HITCHCOCK
COEN BRÜDER
WILDER
POLANSKI
CHAN-WOOK
GILLIAM
CRONENBERG
ANDERSON
MELVILLE
WATANABE
KAURISMÄKI

»Onaniert im Hintergrund: Marlboro Man.«

Lego: Indiana Jones (links) und *Lego: Batman* (rechts) erscheinen 2008 für PC und auf modernen Konsolen.

LEGO: INDIANA JONES & LEGO: BATMAN

Hals- und Steinbruch

AUF DVD
VIDEO

Noch dieses Jahr halten zwei Kinolegenden wieder Einzug in die Lichtspielhäuser – und auf die heimischen PCs!

Indiana Jones und Batman sind zwei Figuren, die stets für volle Kinosäle sorgen. Am 22. Mai kommt *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels*, im Juli folgt der neue *Batman*-Streifen *The Dark Knight*. Film-Anhänger erwarten beide Titel mit Spannung. Entwickler Traveller's Tales (Die Macher von *Lego: Star Wars*) bringt den Kult-Abenteurer und den dunklen Rächer nun auch im *Lego*-Stil! Wie für die Reihe typisch, bestehen alle Charaktere und Teile der Umgebung aus virtuellen Steinen. Da lacht das Kind in uns!

LEGO: INDIANA JONES

Allzu viel ist über *Lego: Indiana Jones* nicht bekannt. Die Handlung des Spiels umfasst die Geschichte der ersten drei Filme, thematisiert also nicht den vierten Teil, der bald bei uns im Kino anläuft. Wir durften anhand einer Vorschauversion schon mal reinschnuppern und schwangen die virtuelle Peitsche. Mit einem Partner zieht der Spieler durch die ansehnlich gestalteten Levels, löst Rätsel, erwehrt sich fieser Angreifer und wechselt hin und wieder die Figur. Unser Begleiter in der Vorschauversion trug beispielsweise eine Schaufel bei sich, Indiana jedoch nur seine Peitsche. An einer Stelle müssen Sie mit einem Paddelboot fahren, wobei die Schaufel als Ruder fun-


»Als er die Big Mama besteigen wollte, scheiterte er schon am linken Knie.«

Kletterpassagen sind keine Seltenheit bei *Lego: Indiana Jones*.


»Elton John geht die Wand hoch.«

Mithilfe magnetischer Stiefel läuft Robin (rechts) mühelos an Wänden hoch.



Oben und rechts sehen Sie Szenen aus *Lego: Batman*, unten und links zeigen wir Ihnen Ausschnitte aus *Lego: Indiana Jones*.

Einer geht noch ...

Wenn's wie geplant läuft, kommt am 22. Mai der vierte Teil der *Indiana Jones*-Reihe ins Kino. Doch vielleicht gibt es sogar bald schon Teil 5!

Harrison Ford hat gerade erst *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* gedreht und verriet nun in einem Interview, dass er bereit sei, noch einmal in die Rolle des beliebten Abenteurers zu schlüpfen. Grundvoraussetzung hierfür wäre eine neue Geschichte der *Indiana Jones*-Macher George Lucas und Steven Spielberg. George Lucas zeigte sich eher kritisch: „Als wir den vierten Film drehen wollten, habe ich schon gesagt: ‚Nein, mir fällt nichts mehr ein!' Wir haben uns schon bei den letzten Teilen gerade so durchgemogelt. Sankara-Steine, um Himmels willen!" Wie dem auch sei, über Probleme wegen seines fortgeschrittenen Alters machte sich Ford keine Gedanken. Im Gegenteil, er witzelte: „Ich habe Sean Connery gesagt, wir brauchen ihn nicht. Ich bin mittlerweile alt genug, um meinen eigenen Vater zu spielen."



Eine Szene aus *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels*.

giert. Wer einen Freund oder eine Freundin hat, darf sogar zu zweit zocken: Der Partner übernimmt dann die Rolle des KI-Kollegen. Kooperatives Spielen ist also wie schon in der *Lego: Star Wars*-Reihe wieder ein Kernelement und das geheime Erfolgsrezept.

LEGO: BATMAN

Lego: Batman ist im Prinzip das Gleiche in Schwarz. Bei einer Präsentation durften wir auch einen Blick auf eine Vorschauversion von *Lego: Batman* werfen – Hand anlegen war jedoch nicht drin, selbst nach ernsthaften Drohungen und Bestechungsversuchen unsererseits. Sie steuern sowohl den Superhelden im Fledermauskostüm – Überraschung! – als auch abwechselnd Robin und bekämpfen so nahezu alle Bösewichte, die man aus dem Batman-Universum kennt, beispielsweise den Joker, den Pinguin, Catwoman, Two-Face und alle anderen Finsterlinge sowie deren Schergen. Die Handlung bezieht sich nicht auf einen der Filme – *Lego: Batman* umfasst die gesamte Welt, also die Comics, die Zeichentrickserie, die Kinostreifen und so weiter. Beim dunklen Rächer steht Teamplay im Vordergrund. *Lego: Batman* bietet eine Besonderheit: den Bösewichte-Modus. Dieser neue Spielmodus schaltet sich frei, wenn Sie die Kampagne gemeistert haben. Dann dürfen Sie in abermals 15 Levels im Gotham City mit allen Bösewichten Angst und Chaos verbreiten! Außerdem soll es laut den Entwicklern zwei geheime Levels geben, zu denen man sich aber noch nicht äußern wollte. Macht nach Adam Riese 32 Levels, was sich durchaus sehen lassen kann! *Lego: Batman* soll im Herbst dieses Jahres erscheinen, auf *Lego: Indiana Jones* müssen Spieler nur noch bis zum 6. Juni warten. Beide Titel versprechen unterhaltsame Action mit angenehmem Humor!

Dennis Blumenthal

Info: www.ttgames.com

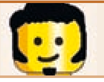
Lego: Indiana Jones

GENRE	Action
HERSTELLER	Traveller's Tales/Activision
ERSCHEINT	6. Juni 2008
VERGLEICHBAR	Lego: Star Wars

Lego: Batman

GENRE	Action
HERSTELLER	Traveller's Tales/Warner Bros. Int.
ERSCHEINT	September 2008
VERGLEICHBAR	Lego: Star Wars

DENNIS BLUMENTHAL



Schon als Kind habe ich gern mit Lego gespielt. Meine Schwestern haben riesige Städte gebaut und ich gigantische Monster gezüchtet, mit denen ich die Spielzeug-Metropolen in Schutt und Asche gelegt habe. Ich jedenfalls freue mich schon sehr auf *Lego: Batman* und *Lego: Indiana Jones*!



Indiana Jones und sein Partner flüchten vor einem heranrollenden Felsen.



In *Lego: Batman* steuern Sie nicht nur die menschliche Fledermaus, sondern auch Robin (links).

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Wir treffen auf das verfeindete Team. Sofort entbrennt ein Feuergefecht.

»Mist! So viel Schnee und keinen Hundert-Euro-Schein!«

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Update: Redefreiheit

Reden ist wichtig: mit dem Partner, mit dem Vorgesetzten, mit dem Therapeuten. Im echten Leben wie im Spiel.

TAKTIK-SHOOTER | Gespräche müssen sein! Deswegen haben inzwischen viele Gummipuppen eine Sprachfunktion. Auch in Action-Spielen kann es unheimlich befriedigend sein, dem keuchenden Aufstöhnen eines flachgelegten Gegners zu lauschen. Dank des neuesten Patches für *Vegas 2* können Sie sich im Spiel mit Ihren Kumpels unterhalten. Kleinere Makel wie Abstürze, Probleme mit der Bedienung und Texturfehler gehören auch der Vergangenheit an. Übrigens: Wussten Sie, dass Syphilis-Bakterien „Treponema pallidum" heißen? Nein? Dann erzählen Sie das während der nächsten Spielrunde. Das sorgt sicher für Stimmung! Charles Kolle

Info: http://rainbowsixgame.de.ubi.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION



PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Unglaublich viel Blödsinn	-20%
− Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
− Tester-Team zu kompetent	-20%
− Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
− Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0% EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL	MICHAEL GRILL
AUDIOSURF: RIDE YOUR MUSIC (siehe Seite 83)					
■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■
Endlich mal ein Spiel mit guter Musik: meiner MP3-Sammlung.	Hut ab! Für sieben Euro kriegt Kollege Fischer nicht mal 'ne Thailänderin.	Normalerweise nicht meine Art von Spiel, aber auf einem Slayer-Song zu reiten ist cool.	Super! Endlich kann ich meinen Heavy Metal nicht nur hören, sondern auch sehen!	Ganz cool, aber nicht meine Art von Spiel.	Lautstärke rauf! Ein geiler Mix aus *Guitar Hero* und *Trackmania*.
LOST PLANET: COLONIES (siehe Seite 82)					
■■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Gute Sache: Xbox-Spieler mit dem heimischen PC abzocken.	Seit der TV-Serie *Lost* finde ich, dass alles mit „Lost" im Namen doof ist und stinkt.	Neue Mehrspieler-missionen für *Lost Planet*? Darauf hat die Welt gewartet!	Ich habe auf dem verlorenen Planeten zu oft verloren ...	Simple Action – eine Zeit lang ganz cool, aber eben nur eine Zeit lang.	Wegen mir hätte man den *Lost Planet* nicht finden müssen.
PRISON-TYCOON-REIHE (siehe Seite 95)					
■	■	■	■	■	■
Ich dachte, zumindest Paris Hilton säße in irgendeiner Zelle. Langweilig!	Wem *das* gefällt, der lässt sich auch gern verprügeln und mit Tripper anstecken.	Für diesen Mist sollte man die Entwickler lebenslang einsperren. Ohne Bewährung!	Ein Gehirntumor wäre für mich wesentlich attraktiver.	Gehen Sie direkt ins Gefängnis, nicht über Los und ziehen Sie keine 4.000 DM ein.	Dieses Teil ist die Höchststrafe für Zocker!
RAINBOW SIX: VEGAS 2 (siehe Seite 72)					
■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■
Wer vom ersten Teil nicht genug bekommen kann, soll ihn halt weiterspielen.	Taugt, aber mir hat schon immer die *SWAT*-Reihe mehr zugesagt.	Da ist mir das echte Vegas viel lieber, auch wenn mich jeder Trip dorthin arm macht.	Wie 50 Jahre Ehe: Der erste Teil war spannend, der zweite irgendwie nicht.	Ganz in Ordnung, aber schade um das herausgeschnittene A.C.E.S.-System.	Schade, nach dem wirklich guten ersten Teil eine Enttäuschung.
TRACKMANIA UNITED FOREVER (siehe Seite 88)					
■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■
Das Beste ist die 3D-Brille. Hoffentlich hält mich nachher die Polizei nicht an.	Weil es keinen Ford Mustang im Spiel gibt, muss ich einen Punkt abziehen!	Macht fast mehr Spaß, als mit 140 Sachen durch Fürth zu rasen. Aber nur fast!	Bei diesem Hochge-schwindigkeitstrip fühle ich mich wie auf Drogen. Juhuuu!	Sehr cool, das Ding versüßt mir so manchen Feierabend und die nächste LAN!	Weil es keinen Opel Astra im Spiel gibt, muss ich einen Punkt abziehen!
TUROK (siehe Seite 80)					
■■■■	■■■	■■	■■■■	■■■	■■■
Ich hab sogar *King Kong* durchgespielt, mir muss das gefallen. Irgendwie.	Ich hasse Dinosaurier! Deshalb finde ich das Spiel ganz okay, denn: TÖTEN, TÖTEN, TÖTEN!	Dinosaurier find ich spätestens seit *Jurassic Park 2* doof.	Jetzt weiß ich endlich, warum die Dinos damals ausgestorben sind! Der Turok war's!	Schade, mit der Lizenz wäre deutlich mehr drin gewesen.	Liebe Dinos! Es wird Zeit, endgültig auszusterben.
UEFA EURO 2008 (siehe Seite 84)					
■	■■	■■	■	■	■■
Ich bin Fußball-Rassist: Seit *PES* finde ich alle anderen Fußball-Spiele kacke.	Wegen *Pro Evolution Soccer* noch überflüs-siger als unsere Konkurrenzmagazine.	Fiese Geldmacherei, die ich nicht unterstütze! Sollten Sie auch nicht!	Ich hoffe, die Europameisterschaft fällt dieses Jahr aus!	Fußball: der am meisten überbewertete Sport Europas.	Im Vergleich zu *Pro Evolution Soccer* einfach nur zweite Liga.
WIK & THE FABLE OF SOULS (siehe Seite 92)					
■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■
Nach ein paar Levels hab ich aufgegeben. Wer will schon denken beim Spielen?	Fast so erfrischend wie Wick Blau – für mich auf Dauer aber zu viel Grübelkram.	Hey, hey, Wik! Ich hab keine Ahnung, um was es hier geht, aber der Titel klingt witzig.	Nett. Aber da fehlen mir die wichtigsten Spaßfaktoren: Gewalt und Brüste.	Nett. Mehr nicht. THE END	Ich bin des Denkens generell nicht mächtig. Und Springen alleine ist fade.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

PC ACTION-Textakrobat und Ösi-Import Grill reiste für Sie nach München, um seinen Blutdurst zu stillen!

Nach *Rambo 4* glaubten wir nicht mehr daran, im Kino jemals mehr Blut zu sehen. Wir irrten: Im Gabriel, einem legendären Münchner Lichtspielhaus, lief nämlich die Präsentation von Liquid Entertainments neuem Action-Rollenspiel *Rise of the Argonauts*. Und Jason, seines Zeichens griechischer Sagenheld, frönte ausgelassen seinem liebsten Zeitvertreib: Amputationen. Nach der Blutorgie krallten wir uns Liquid-Boss Ed Del Castillo, unter anderem für Perlen wie *Command & Conquer 1*, *Battle Realms* oder *War of the Ring* verantwortlich, und löcherten ihn zum Thema Zensur. Also ab, auf Seite 62 steht's!



»„Dicke Büste? Darauf stehe ich!"«

Ed Del Castillo und Michael Grill bei der *Rise of the Argonauts*-Präsentation.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004



Protagonist Bishop ist ein echter Seilakrobat. Bei Bedarf kraxelt er einfach eine Fassade hinab (oder hinauf) und stürmt durchs Fenster.

»Steht kurz vor dem Durchbruch: Fensterputzer.«

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Total durchgeknallt

AUF DVD
VIDEO

In Vegas fallen Sie weder mit der Tür ins Haus noch wollen Sie mit dem Kopf durch die Wand. Es geht mit den Füßen voraus durchs Fenster.

Der Funkempfänger in Bishops Ohrmuschel verstummt. Sein Auftrag ist klar: das Kasino stürmen und die Geiseln befreien. Mit seinen Kollegen Jung und Michael kauert der drahtige Einsatzleiter auf einem Dach mitten in Las Vegas, dem Dach eines Kasinos. Was auch sonst. Ein Blick in Richtung seiner Mitstreiter versichert ihm deren Einsatzbereitschaft. Es geht los. Drei Klickgeräusche später und der Trupp hängt mit Seil und Karabinerhaken gesichert am Dachgeländer. „Runtersteigen!" Bishop beobachtet die Umgebung, während Jung und Michael den Abstieg an der Kasinorückwand wagen. „Kontakt, Tangos!", flüstert Jung, der inzwischen auf Höhe eines Bürofensters im Klettergurt hängt. Bishop, mittlerweile selbst auf dem Weg nach unten, bremst den Elan: „Nur zurückschießen!" Er zieht seinen Raging Bull, einen großkalibrigen Revolver, dreht sich für eine bessere Sicht mit dem Kopf nach unten und peilt die Lage hinter der Glasscheibe. Der Zielpunkt seiner Laserzielhilfe wandert langsam über den Rücken eines Terroristen bis auf dessen Hinterkopf. Jetzt ist auch Bishop bereit. Er holt noch einmal tief Luft: „Öffnen und säubern!" Die Anweisung noch nicht vollends ausgesprochen, krachen Jung und Michael schon mit einem kräftigen Schwinger durch die Scheibe. Der Knall von Bishops Waffe und das durch den Raum segelnde Pixelhirn des Kugelempfängers gehen im losbrechenden Feuergefecht vollends unter ...

DU SCHON WIEDER?

Kommt Ihnen das bekannt vor? Las Vegas? Kasinos? Spezialeinheiten? Jung und



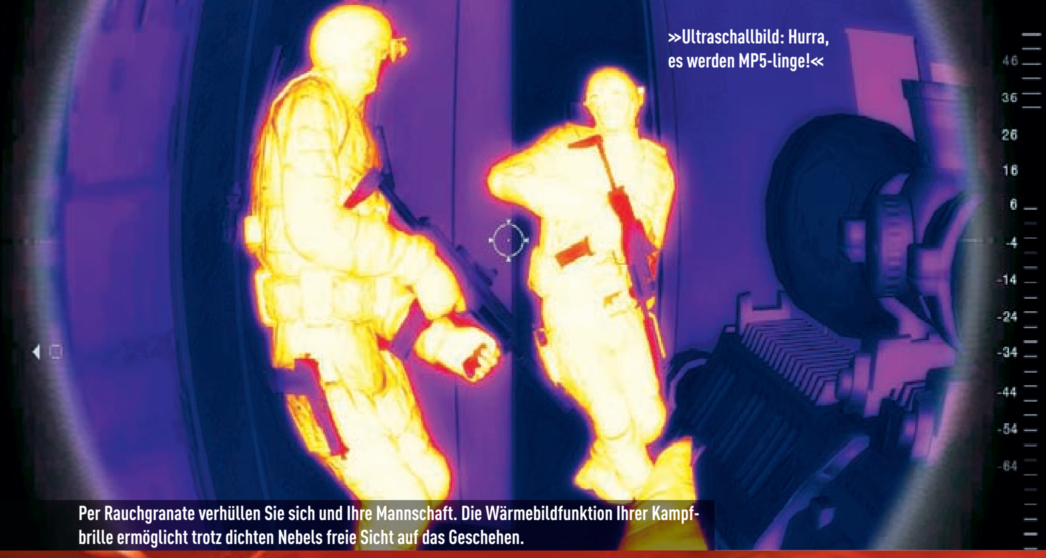
»Merke: Lass niemals die Wohnung von der Freundin streichen.«

Ihr Team stürmt einen Nachtclub mitten in Las Vegas. Von solchen Schauplätzen (im Vorgänger sehr häufig vertreten) hätten wir uns mehr gewünscht.



»Paradox: weit und breit kein Wasser und dennoch verschwommen.«

Moderne Shooter verzichten auf Gesundheitsleisten und ähnliches Gedöns. Bei Treffern verschwimmt die Sicht, und wer dann nicht in Deckung geht, nibbelt ab.



»Ultraschallbild: Hurra, es werden MP5-linge!«

Per Rauchgranate verhüllen Sie sich und Ihre Mannschaft. Die Wärmebildfunktion Ihrer Kampfbrille ermöglicht trotz dichten Nebels freie Sicht auf das Geschehen.

Michael? Klar, dass eine Fortsetzung wie *Vegas 2* sich am sehr erfolgreichen Vorgänger orientiert. Wir sagen es aber gleich mal geradeheraus: *Rainbow Six: Vegas 2* ist *Rainbow Six: Vegas*, zumindest beinahe. In den 14 Monaten, die zwischen der Veröffentlichung der beiden Titel liegen, haben sich die Entwickler scheinbar nicht gerade überarbeitet: Einige neue Schauplätze entstanden, die Handlung des Vorgängers wurde ausgedehnt, ein Belohnungssystem fand seinen Weg ins Spiel und ... Ja, und was? Gravierende Änderungen am Spielprinzip, der Grafik oder der Ausrüstung suchen Sie vergeblich. Aber das muss ja nicht schlecht sein ...

ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

Die Handlung beginnt fünf Jahre vor der des Vorgängers und läuft ab der zweiten Mission parallel dazu weiter. Über weite Strecken von *Vegas 2* stehen Ihnen, dem Einsatzteamleiter Bishop nämlich, die Herren Jung und Michael zur Seite, beide bekannt aus dem ersten Teil. Ihr putziges Spezialkommando tingelt in den rund acht Stunden Spielzeit überwiegend durch die älteren Stadtteile von Las Vegas. In Vororten, der Wüste von Nevada oder dem Convention Center jagen Sie Terroristen, die weder vor Sprengstoffattentaten noch vor Giftgasangriffen auf Zivilisten und Falschparken zurückschrecken.

So spielt sich Rainbow Six: Vegas 2

Das Spiel bietet mehr als nur ein paar Stunden Unterhaltung. Die unterschiedlichen Modi verlängern Ihren Aufenthalt um Monate.

EINZELSPIELER



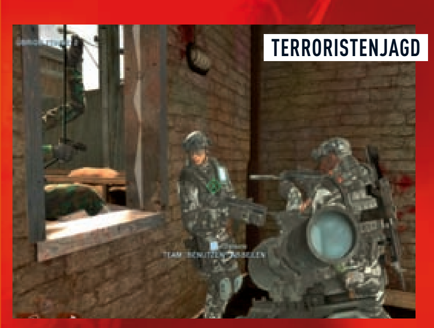
Ja, wir wissen es: Die meisten unserer Leser haben keine Freunde. Doch selbst die kommen in der Einzelspielerkampagne auf ihre Kosten. In sieben Akten und rund acht Stunden Spielzeit erfahren Sie, wie die Geschichte ausgeht.

KOOPERATIV



Gehören Sie zu den wenigen Ausnahmen, die Freunde haben (und die sogar mit Ihnen zocken), dürfen Sie die Kampagne mit bis zu drei Mitspielern durchleben. Der Spaßfaktor variiert dabei je nach Kompetenz Ihrer Kameraden.

TERRORISTENJAGD



Für den kurzen Genuss zwischendurch laden Sie einfach eine der vielen Terroristenjagd-Missionen. Dort versteckt sich in einem recht begrenzten Areal eine festgelegte Zahl von Bösewichten, denen Sie (auch kooperativ) den Garaus machen.

MEHRSPIELER



Über Netzwerk oder Internet treffen Sie sich in einem der fünf Mehrspieler-Modi mit bis zu 13 Gleichgesinnten. Dieser Teil präsentiert sich im Vergleich zum Vorgänger zwar entschlackt, aber beinahe genauso spannend.

Testlogbuch

Rainbow Six: Vegas 2

Haben die versehentlich Teil 1 geschickt?

JÜRGEN KRAUSS

MONTAG, 14.4.2008 | **9:30 Uhr**

Heute ist ein toller Tag, ich fühle mich topfit, das Wetter ist klasse und ich bereite mich auf eine entspannende Golfpartie vor. Gerade als ich lostigern will, beschleicht mich das Gefühl, etwas vergessen zu haben. Mein 9er-Eisen? Meine Sonnenbrille? Meine Krankmeldung? Verdammt, da war doch noch was ...

MONTAG, 14.4.2008 | **11:12 Uhr**

Zwischen Loch 4 und 5 zücke ich mein Handy und wähle die Nummer von Chef Hesse. Mit einer krächzenden Stimme sage ich: „Ich bin heute leider krank." In Erwartung eines Tobsuchtsanfalls halte ich das Telefon von meinem Ohr weg. Doch niemand brüllt in den Hörer. „Schade", meint Hesse nur, „auf deinem Tisch liegt ein Ticket nach Vegas, dann muss wohl jemand anders hin." Mist, das gönne ich keinem meiner unförmigen Kollegen. „Ich gehe gleich zum Arzt und lasse mir was verschreiben. Bin in zwei Stunden im Büro", lüge ich und lege auf.

MONTAG, 14.4.2008 | **13:45 Uhr**

In den Redaktionshallen angekommen, lachen meine Kollegen über meine karierten Golfshorts. Ignorantes Pack! Ich stürme zu meinem Schreibtisch, finde aber keine Tickets, nur eine Spielpackung von *Rainbow Six: Vegas 2*. Irgendwer hat mit Edding einen dicken Smiley draufgemalt. Ich hasse Hesse.

DIENSTAG, 15.5.2008 | **17:01 Uhr**

Hmmm, also irgendwie kommt mir das alles bekannt vor. Das ist ja genau das Gleiche wie Teil 1 ... nur mit weniger Kasinos. Die gleiche Grafik, das gleiche Team, nur alles eine Spur lustloser inszeniert. Da war aber jemand nicht sonderlich kreativ. Na ja, vielleicht wird's ja noch. Gespannt auf die Handlungsauflösung daddele ich weiter.

DONNERSTAG, 17.4.2008 | **16:54 Uhr**

Pünktlich zum Verkaufsstart steht der erste Patch bereit, dabei sind mir gar keine technischen Schwächen aufgefallen. Vor lauter Zocken habe ich ganz vergessen, mich bei Hesse für meinen ausgefallenen Golftag zu bedanken. Auf dem Nachhauseweg stecke ich deshalb meinen Putter in seine Windschutzscheibe ... und male mit Edding einen dicken Smiley drauf. Ach ja: Die Auflösung der Handlung war passabel, nur der finale Bosskampf eine echte Frechheit.

GUTE ZEITEN



Die Kollegen gehorchen aufs Wort und decken sich gut.

SCHLECHTE ZEITEN

Die Gegner stürmen oft blindlings auf uns zu. Doof.



»Gemein: Blinde sich selbst anziehen lassen.«

Mit zunehmender Erfahrung gestalten Sie Ihren Charakter immer bunter.



»Typisch österreichisches Bundesheer: Schutz der Leiche hat Priorität.«

Ihr Team sichert die Treppe. Hinsichtlich der anstürmenden Terroristen ist das eine weise Entscheidung.

»Was Männer alles anstellen, um ein größeres Genital zu bekommen ...«

Egal ob kopfüber oder Fuß voraus, die Klettereinlagen machen einen Heidenspaß.

WAS FÜR EIN EGO

Die meiste Zeit folgen Sie dem Spielgeschehen in der Ego-Perspektive, aus der Sicht von Bishop. Wenn Sie sich aber hinter einem Blumenkübel oder einem anderen Schutz bietenden Objekt verschanzen, blüht Ihnen eine außerkörperliche Erfahrung: Die Kamera zeigt Ihren Pixelpolizisten von vorn und somit auch das Geschehen hinter seinem Rücken. Wie in einem Taktik-Shooter üblich, befolgen Ihre treuen Begleiter einige einfache Kommandos. „Sitz!", „Platz!" und „Leck mir die Klöten!" haben die Typen nicht im Repertoire, dafür aber „An der Tür aufstellen!", „Blenden und sichern!" oder „Rauchgranate hierhin!". Doch Jung und Michael haben seit *Rainbow Six: Vegas* dazugelernt und werfen Granaten jetzt nicht mehr nur durch Türen, sondern auf Befehl überall hin – versehentlich auch mal vor ihre eigenen Füße. Außerdem stürmen die beiden nicht mehr blindlings los, sie hangeln sich geschmeidig von Deckung zu Deckung und sichern dabei dem jeweils anderen den Rücken. Das dauert zwar seine Zeit, dafür sterben die Jungs nicht mehr so häufig. Auch gut. Taktische Aspekte sind zweifelsohne vorhanden, allerdings ähnlich spürbar wie Schläge gegen unsere Gummizellenbürowände. Die Schwierigkeit einer Mission ergibt sich nicht aus dem strategischen Anspruch (und die Aufgaben lassen sich meist auch nicht durch gute Taktik lösen), sondern aus der brutalen Treffsicherheit Ihrer Gegner. Schade eigentlich.

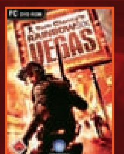
DU BIST SO ... WEIBLICH

Sie kennen das von Ihrer Freundin, Mutter oder Bewährungshelferin: Jedes Weibchen hat gute und schlechte Tage. Kein Wunder also, dass künstliche Intelligenz ein weiblicher Begriff ist. Von Zeit zu Zeit verhalten sich Ihre Gegner clever: Sie suchen Deckung, flankieren Sie und fallen Ihnen in den Rücken. Mindestens ebenso häufig aber agieren sie selten dämlich: Sie rennen direkt in Ihre Schusslinie, bleiben nach einem Treffer einfach stehen und – das mit Abstand häufigste Problem – sie folgen dem Geräusch einer ankullernden Granate und stellen sich genau neben die explosive Überraschung. Was dann passiert, können Sie sich vorstellen. An den Aussetzern der künstlichen Intelligenz ändern auch die drei Schwierigkeitsgrade „Freizeit", „Normal" und „Realistisch" nichts, sie variieren nur die Reaktionsgeschwindigkeit und die Treffgenauigkeit Ihrer Widersacher. Eine weitere Spielspaßbremse: die vielen geskripteten (also durch Ihren Spielfortschritt ausgelösten), oft vorhersehbaren Ereignisse.

DAS LOHNT SICH

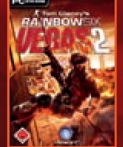
Der größte Unterschied zum Vorgänger ist das allgegenwärtige Bonussystem. Allgegenwärtig deshalb, weil Sie unabhängig vom Spielmodus Erfahrungspunkte sammeln. Egal ob in einer Mehrspielerpartie, in der Einzelspielerkampagne oder im kooperativen Modus, Sie ernten solche Zähler in erster Linie durch Gegnerabschüsse, aber auch durch Erfolge à la „Beenden Sie den Story-Modus im härtesten Schwierigkeitsgrad!" Das ausgefeiltere A.C.E.S.-Belohnungssystem blieb auf dem Weg nach Deutschland auf der Strecke (dazu mehr im nebenstehenden Kasten „Das tapfere Schneiderlein"). Die gesammelte Erfahrung bringt Ihnen Beförderungen und Ausrüstungsgegenstände ein. So erhalten Sie teils quietschbunte Tarnklamotten oder kugelsichere Schutzwesten – die Waffen sind (zumindest in der deutschen Fassung) alle von Anfang an verfügbar.

Vergleich



Rainbow Six: Vegas





Rainbow Six: Vegas 2

76%
EINZELSPIELER

	Rainbow Six: Vegas	Rainbow Six: Vegas 2
SPIELMODI	Einzelspieler, Kooperativ, Terroristenjagd und acht Mehrspielermodi	Einzelspieler, Kooperativ, Terroristenjagd und fünf Mehrspielermodi
GRAFIK	Das erste Spiel mit *Unreal*-Engine 3. Seinerzeit gab's dafür 89 % Grafikwertung	Wieder *Unreal*-Engine 3 – das haben wir mittlerweile aber schon hübscher gesehen.
MEHRSPIELERKARTEN	Auf sieben Mehrspielerkarten finden jeweils bis zu 14 Spieler Platz.	Im Netzwerk oder im Internet tummeln sich bis zu 14 Spieler auf 13 Schauplätzen.
WAFFEN	32 Feuerwaffen, Schild, sieben Sprengmittel, drei technische Hilfsmittel, eine Gasmaske	44 Feuerwaffen, Schild, sieben Sprengmittel, drei technische Hilfsmittel, zwei Gasmasken
SPIELZEIT	Eine Reise durch die sechs Akte der Einzelspielerkampagne dauert rund neun Stunden.	In rund acht Stunden meistern Sie die sieben Akte der Einzelspielerkampagne.
PREIS	*Rainbow Six: Vegas* gibt's mittlerweile fast überall zum Budgetpreis von 15 Euro.	Für *Rainbow Six: Vegas 2* berappen Sie in den meisten Geschäften gut 45 Euro.



Testsieger Mit *Vegas* bewies Ubisoft im Jahr 2007, dass die *Rainbow Six*-Serie auch nach der Pleite von *Lockdown* noch lange nicht tot war. Das Spiel ist selbst 2008 immer noch eine Ecke besser als sein Nachfolger.



Herausforderer Ubisoft verwendete bei *Vegas 2* viel Zeit auf das A.C.E.S.-Belohnungssystem, das es nicht mal bis in die deutsche Version geschafft hat. Die Zeit wäre an anderen Stellen besser investiert gewesen.

DIE ZEIT DANACH

Sind Sie mit der Einzelspielerkampagne durch, dürfen Sie alle Einsätze direkt und bei Bedarf auch auf einem anderen Schwierigkeitsgrad wählen. Alternativ bietet der Spielmodus Terroristenjagd die Möglichkeit, eine der abgewandelten Mehrspielerkarten von einer festgelegten Zahl böser Buben zu befreien. Das klingt banal, ist aber selbst mit der Einstellung „Freizeit" kein Zuckerschlecken. Sind Sie der Computer-Heinis überdrüssig, holen Sie sich per Netzwerk oder Internet bis zu drei menschliche Spieler ins Boot – das gilt auch für die Einzelspielerkampagne. Oder Sie stürzen sich in eine echte Mehrspielerpartie: mit 13 Karten und fünf Spielmodi mehr als nur eine simple Dreingabe. Der spielerischen Schwächen der Einzelspielerkampagne beraubt, keimt dabei eine große Portion mehr Spielspaß auf als in der Solonummer.

WIE SIEHST DU DENN AUS?

Laut Beschwerden im Ubisoft-Forum soll das Spiel nach einem Absturz bis zu ein Gigabyte große Müll-Dateien mit der Endung „.dmp" anlegen (die Sie ohne Weiteres löschen können). Da aber im Testzeitraum derlei Ausfälle ausblieben, erhält diese Info den Stempel „Gerücht". Die grafische Umsetzung ist zwar ganz nett, weist aber sehr wenige Verbesserungen im Ver-

Das tapfere Schneiderlein

Ubisofts jüngstes Kind ist Opfer einer Beschneidung geworden. Mitverantwortlich: die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Da hat die USK alle Hände voll zu tun: Blut spritzt, Zivilisten werden erstickt, und wer überleben will, muss zwangsläufig zur Waffe greifen – Gegner fesseln oder betäuben ist nicht drin. Doch das alles schien die Mitarbeiter der deutschen Computerspielepolizei nicht weiter zu stören. Stattdessen hatte sie es auf das A.C.E.S.-Belohnungssystem für abwechslungsreiche Gegnerbeseitigung abgesehen. A.C.E.S. heißt eigentlich Advanced Combat Enhancement Specialization und bedeutet in etwa „Fortgeschrittene Kampfverbesserungs-Spezialisierung" oder so ähnlich. In der internationalen Fassung von *Rainbow Six: Vegas 2* erhalten Sie dabei spezielle Erfahrungspunkte in den drei Bereichen Assault (Sturmangriff), Close Quarter (aus der Nähe) und Marksmanship (Treffsicherheit). Assault-Zähler ernten Sie durch mehrere Abschüsse in kurzer Zeit oder virtuelle aktive Sterbehilfe mittels Explosionskörper. Erfahrung in der Kategorie Close Quarter sammeln Sie für Abschüsse auf kurze Distanz oder für das Beseitigen geblendeter oder eingenebelter Feinde. Kopfschüsse und Treffer aus großer Entfernung lassen Ihr Marksmanship-Punktekonto klingeln. Schön und gut, doch was bringt's? Anders als in der deutschen Version, wo alle Waffen bereits von Anfang an verfügbar sind, schalten Besitzer außerdeutscher Fassungen mit den jeweiligen Erfahrungspunkten Schießprügel frei. Auf treffsichere Spieler warten Scharfschützenflinten, wer sein Können im Bereich Assault beweist, erhält Sturmgewehre und so weiter. Damit Zocker aber nicht für Hinrichtungen via Kopfschuss belohnt werden, verweigert die USK der ursprünglichen Version von *Rainbow Six: Vegas 2* eine Alterskennzeichnung. „Komisch", mögen aufgeweckte Leser jetzt denken, „bei *Call of Duty 4* ging's doch auch!" Und sie haben Recht. Wer in Infinity Wards Vorzeige-Shooter beispielsweise alle Kopfschuss-Herausforderungen in der Klasse Leichte Maschinengewehre absolviert, erhält nebst massig Erfahrungspunkten ein goldenes M60-Maschinengewehr als Belohnung. So oder so, beide Titel sind definitiv nicht für Kinder und Jugendliche geeignet. Nach wie vor zeigt sich *Vegas 2* aber auch deutschen Spielern erkenntlich – in Form von Punkten, Schutzwesten und Tarnkleidung. Je nach Schwierigkeitsgrad landen pro erledigtem Gegner einer (Freizeit), fünf (Normal) oder 10 (Realistisch) Zähler auf Ihrem Erfahrungspunktekonto.



Ein ungewöhnlicher Härtefall: Am umherspritzenden Blut hatte die USK nichts auszusetzen.



Michael und Jung sind bereit, den Raum zu stürmen. Der Gegner, der schon hinter der Tür lauert, gehört aber uns.

gleich zum Vorgänger auf. Bei beiden schlummert die *Unreal*-Engine 3 unter der Haube, die inzwischen zahlreiche optisch deutlich eindrucksvollere Titel hervorbrachte (etwa *Bioshock* oder *MoH: Airborne*). Vor allem die Gestaltung der Schauplätze durchschlägt ein ums andere Mal die „Gähn, ist das hier öde"-Grenze. Was aus den Lautsprechern an unsere Ohren dringt, gefällt weitgehend: Explosionen und Schüsse klingen satt, nur die deutsche Sprachausgabe schwächelt mit vielen sich wiederholenden Sätzen und debilen Äußerungen, etwa: „Ich glaube er ist tot. Scheiße! Er schuldet mir noch Geld."

EINE FRAGE DES GESCHMACKS

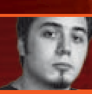
Mit *Rainbow Six: Vegas 2* verhält es sich wie mit Oralverkehr: Beides macht Spaß, schmeckt aber komisch. Das Spiel ist nicht schlecht, doch wirkt es an vielen Ecken und Enden unfertig: Levelgestaltung, Gegner-Intelligenz und die taktische Komponente hätten noch ein wenig Feinschliff gebraucht. Außerdem ist uns für einen Vollpreistitel zu viel *Vegas* und zu wenig Teil 2 in der Packung. Falls Sie den Vorgänger noch nicht kennen, düsen Sie besser erst mal – und ohne etwas Entscheidendes zu verpassen – zum Budgetpreis nach *Vegas*. Jürgen Krauß

Info: www.rainbowsixgame.com



JÜRGEN KRAUSS

Wenn ich das Wort Taktik-Shooter höre, denke ich zuerst an *SWAT 4*. Kein Wunder also, dass mir bei *Vegas 2* die taktische Tiefe abgeht. Das wäre bei Weitem nicht so schlimm, wenn dafür die Schauplätze liebevoll gestaltet, die Gegner intelligent und das Spiel mit frischen Ideen geschmückt wären. Doch bei allen drei Punkten: Fehlanzeige. Irgendwie mag ich *Vegas 2* aber trotzdem, vor allem weil die Mehrspielervarianten, der Kooperativ-Modus und die Terroristenjagd die Spieldauer vervielfachen. Die Handlung ist zwar nicht gerade oscarreif, löst aber immerhin die Fragen, die nach dem ersten Teil ungeklärt blieben.



DENNIS BLUMENTHAL

Als ich vor einiger Zeit bei Ubisoft in Paris war, um mir *Rainbow Six: Vegas 2* anzuschauen, war ich von dem Spiel sehr angetan – auch wenn man mir nur den Mehrspielerteil zeigte. Im Einzelspielermodus gibt es blöderweise nicht allzu viel Neues. Besonders in das A.C.E.S.-System hatte ich große Hoffnungen gesetzt – doch die strengen USK-Auflagen machten diesem einen Strich durch die Rechnung. So bleibt nur eine einfallsarme und kastrierte Fortsetzung mit neuen Levels und ein paar frischen Waffen. Hier wäre spürbar mehr drin gewesen, schade! Trotzdem ein guter Taktik-Shooter mit viel Shooter und wenig Taktik.



Die Terroristen verhalten sich nicht immer intelligent und stürmen schon mal blindlings in unsere Schusslinie.

Rainbow Six: Vegas 2





PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	17. April 2008
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte mit Shader 3.0, 7 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativ-Modus (Kampagne und Terroristenjagd) und 5 Mehrspielermodi; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	66%
GRAFIK	78%
SOUND	81%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	**100%**
Wankelmütige Gegner-KI	- 7%
Zu viel *Vegas*, zu wenig Teil 2	- 5%
Teilweise triste Schauplätze	- 5%
Fehlende taktische Tiefe	- 3%
Skriptereignisse vorhersehbar	- 2%
Fiese, schwierige Abschnitte	- 2%
=	

GUT
Trotz Mängel reicht es dank des bewährten Spielprinzips für eine gute Wertung.

76%
EINZELSPIELER

Prüfstand: Rainbow Six: Vegas 2

Der zweite Teil der Reihe hat zwar inhaltliche Neuerungen auf Lager, technisch bleibt allerdings alles beim Alten. Da die *Unreal*-Engine 3 ihr volles Können erneut nicht unter Beweis stellt, fallen auch die Hardware-Anforderungen moderat aus.



Die vierfache Kantenglättung verhindert die Treppchenbildung an den Polygonkanten und sorgt für ein flimmerfreies Bild. Die Schatten der Figuren und Objekte wirken dank weicher Kanten realistisch.

Die äußeren Ränder der Figurenschatten sehen zackig aus. Ohne „Antialias“ sind hässliche Treppchen an den Kanten der Objekte und Gebäude sichbar. Die Optik der Texturen hat sich nicht verschlechtert.

Tuning-Tipps

Um *Rainbow Six: Vegas 2* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- C2D E6600/E6550 oder Athlon 64 X2 6000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870

Mit einem Athlon 64 3000+/P4 mit 3,2 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/8500 oder Radeon HD2400 XT sollten Sie:

- Als Auflösung 800x600 wählen
- Das „Hardware-Skinning“ ausschalten
- Die Kantenglättung deaktivieren („Antialias“: Keines)
- Unter „Schattenqualität“ „Sehr niedrig“ einstellen
- Die Bewegungsunschärfe deaktivieren und unter „Unschärfequalität“ „Sehr niedrig“ wählen

Mit einem Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E4300, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 8600 GTS/Radeon HD 3850 Pro sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Das „Hardware Skinning“ aktivieren und die Kantenglättung deaktiviert lassen
- Die Bewegungsunschärfe einschalten
- Unter „Schattenqualität“ und „Unschärfequalität“ jeweils „Mittel“ wählen

Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6700, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3870 X2 sollten Sie:

- Mit einer Bildschirmauflösung von mindestens 1.280x1.024 spielen
- Alle Grafikoptionen aktivieren und bei „Schattenqualität“ und „Unschärfequalität“ „Hoch“ einstellen
- Bei „Antialias“ die Qualitätsstufe 8 und im Grafiktreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter wählen

Das Video-Optionsmenü von *Rainbow Six: Vegas 2*

1 **Auflösung:** Besitzern einer Einsteigergrafikkarte wie einer Geforce 8500 GT/6600 GT oder Radeon HD 2400 XT empfehlen wir, die Auflösung zugunsten einer höheren Gesamtleistung auf 800x600 zu reduzieren.

2 **Antialias:** Bereits mit einer 8800 GT/HD 3870 können Sie „Qualitätsstufe 4“ wählen. Für die beste Stufe in 1.280x1.024 oder einer höheren Auflösung benötigen Sie eine Hochleistungs-Karte (8800 GTS/9800 GTX oder HD 3870 X2).

3 **Hardware Skinning:** Nur deaktivieren, wenn in Ihrem PC ein schwacher 3D-Beschleuniger in Kombination mit einem schnellen Einkernprozessor oder Zweikernmodell der Einsteigerklasse seinen Dienst verrichtet. Ohne „Hardware Skinning“ wird die Grafikkarte entlastet, da ihr Vertex-Shader die Animationsberechnungen komplett an den Prozessor abgibt.

4 **Schattenqualiät:** Das wirkungsvollste Tuningmittel für Spieler mit einer lahmen Grafikkarte ist, auf eine hochwertige Schattendarstellung zu verzichten.

5 **Bewegungsunschärfe:** Dieser nachträglich über das Bild gelegte Effekt sorgt für eine realitätsnahe und kinoreife Optik, kostet aber viel Grafikleistung. Daher erst ab einer Geforce 7900 GT oder Radeon HD 3850 einschalten.

6 **Unschärfequalität:** Um die Tiefenunschärfe und die Verzerr-Effekte bei Treffern oder Explosionen in der besten Qualität zu genießen, kommen Sie um eine Mittelklasse-Grafikkarte wie eine 8800 GT oder HD 3870 nicht herum.

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Spiel ist eine zweifache Knatenglättung und ein vierfacher (4:1) anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT		Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO/XT, HD2600 XT		Geforce 7900 GT, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro, HD 3850		Geforce 8800 GT/GTS, 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT, HD 3870 (X2)	
▼PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	QUALITÄTSMODUS* 1.280x1.024
ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Pentium E2160/Ahtlon 64 X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

ARBEITSSPEICHER ▼

256 MB · 512 MB · 1 GB · 2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Sie wollen, dass auch der zweite Teil des Taktik-Shooters ohne Leistungseinbrüche läuft? Dann sollte Ihr Rechner mit einem Athlon 64 X2 6000+ oder Core 2 Duo E6600/E6550, einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse und zwei Gigabyte Speicher bestückt sein. Stören Ruckler die Terroristenhatz, verringern Sie die Auflösung oder stellen Sie die Schatten- und die Unschärfequalität auf „Sehr niedrig“.

e-bug.de meets:

BUG Computer Components AG, An der Bundesstr. 1 - 31061 Alfeld (Leine) / Godenau
www.e-bug.de - Bestell-Hotline: 0180-5310-613* - Mail: sales@e-bug.de - icq: 296-239-069 Mo. - Fr.: 9:00 - 21:00 Uhr

* 14 Cent/Min inkl. MwSt. aus dem deutschen Festnetz; ggf. abweichender Mobilfunktarif

Netzwerk Special.



Netgear WNHDEB111 - 5 GHz Wireless-N HD Gaming Netzwerk-Set

Das WNHDEB111 ist das neue HD Gaming Netzwerk-Set auf Wireless-N Basis. Nur ein Tastendruck (Push´N´Connect) reicht für eine sichere WPS-Verschlüsselung, während die Datenpriorisierung (QoS) die verzögerungslose Übertragung von Gamingdaten und ruckelfreien HD-Videostreams garantiert. Das Set ist kompatibel zu Xbox™, PlayStation®, Wii™, TiVo® HD, Slingbox™, digitalen Set-Top-Boxen, dem NETGEAR Digital Entertainer HD, Apple® TV, Netzwerkspeicherlösungen (NAS) und vielen anderen Geräten

Art.: 110057744

Netgear EVA8000 Digital Entertainer

Der EVA 8000 ist der digitale HD Entertainer und unterstützt die hochauflösende Wiedergabe von Windows® Media Video 9- oder MPEG- 4-Dateiformaten mit bis zu 1080p Auflösung auf Ihrem HD-Fernseher. Schließ doch einfach USB-Flash-Speicher, Digitalkamera, iPod oder andere USB-Speichergeräte direkt an den Digital Entertainer HD an und greif unmittelbar von Deinem HDTV aus auf die digitalen Medien zu. Und wenn Du schon alles kennst, genieß genau so einfach Internetradio...

Art.: 110041562

Netgear WNDR3300 RangeMax Dualband Wireless-N 300 Router

mit 8 integrierten Meta-Material Antennen!
Mit RangeMax-Technologie zu erhötem Datendurchsatz und enormer Reichweite, erlaubt Dir der Dualband Wireless-N Router gleichzeitiges surfen, e-mailen, HD-Videos streamen, Online-Games spielen und über das Internet zu telefonieren. Auf dem 5 GHz-Frequenzband bietet er mehr Kanäle, weniger Störungen und stabilere Verbindungen. Dazu bist Du auch hier nur einen Tastendruck vom sicheren Netzwerk entfernt. Push´N´Connect!

Art.: 110057739

Technischen Daten und Preise finden Sie in unserem Webshop www.e-bug.de

www.e-bug.de...



Netgear RangeMax™ Dualband WNDA3100 USB Adapter

Auch dieser USB Adapter von Netgear verwöhnt Dich mit RangeMax™ Dualband Technologie. Surf doch einfach kabellos. E-Mails werden Luftpost, HDVideos lassen sich einfach streamen, online spielen kann man auch auf dem Balkon und über das Internet telefonieren ist eh viel cooler.

Art.: 110057737

Netgear WNR3500 RangeMax Wireless-N 300 Gigabit Router

Das Gigabit-Monster von Netgear schaufelt die kupfergebundenen Daten mit bis zu 1000MBit/s und erlaubt Dir so gleichzeitiges surfen, e-mailen, HD-Videos streamen, Online-Games spielen und den ganzen restlichen Spaß, obwohl Du versuchst, dem Netzwerk den Overkill an den Hals zu schaffen. Der Gigabit-Switch garantiert beim Weitertransport der Wireless-Daten maximale Übertragungsraten - und sichere Verbindung per Push´N´Connect . Push 'N' Connect

Art.: 110057745

Netgear HDXB101 Powerline Ethernet Adapter Kit

Das Powerline Ethernet Adapter Kit von Netgear beinhaltet zwei HDX101 Powerline HD Netzwerkadapter. Jagen Sie Daten mit bis zu 200 MBit/s über die Stromleitung und machen sie Elektronen mit Bits und Bytes bekannt!

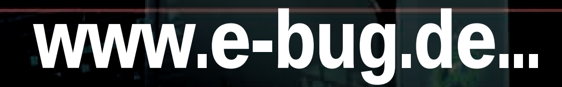
Art.: 110032256



Netgear ReadyNAS Duo

Der Home Media Server von Netgear ist die perfekte Speicherlösung für Heimnetzwerke! Er streamt Musik, Fotos und Videos auf Deinen Netzwerk-Mediaplayer,ohne dass ein PC laufen muss. ReadyNAS Duo stellt übrigens eine eigene Webseite zur Verfügung, über die Du Deine Fotos mit Freunden und Familie teilen kannst...

Art.: 110059644 (1 x 1TB HDD)
Art.: 110059648 (1 x 750GB HDD)
Art.: 110059647 (1 x 500GB HDD)



»Nackthunde brauchen viel Pflege.«

Kommt es zu einem Nahkampf zwischen Saurier und Herrn Turok, weicht die Ego-Perspektive einem cineastischen Kameraschwenk.

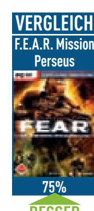
TUROK

Biss zum nächsten Mahl

AUF DVD
VIDEO

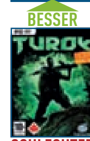
VERGLEICH
F.E.A.R. Mission Perseus





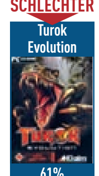
75%

BESSER



SCHLECHTER

Turok Evolution



61%

John Turok stattet der PC-Gemeinde seinen mittlerweile vierten Besuch ab. Wetzen Sie Ihre Messer, es gibt wieder Dino-Geschnetzeltes!

Für den Protagonisten läuft es gerade ziemlich schlecht: Er landet unsanft auf einem fremden Planeten, soll (ohne genau zu wissen, warum) seinen alten Mentor Kane umlegen und die Kameraden an seiner Seite würden ihm am liebsten seine Rothaut über die Ohren ziehen. Zu allem Überfluss pfeifen ihm auf der Suche nach Kane ständig Kugeln um die Ohren, und auf dem Planeten wimmelt es vor wenig umgänglichen Dinosauriern. Und damit meinen wir keine putzigen *Familie Feuerstein*-Haustier-Dinos, sondern ausgewachsene Ich-fress-dich-und-muss-dabei-nicht-mal-kauen-Saurier! Klarer Fall: Auf Sie wartet jede Menge Spaß.

DU BIST SO OBERFLÄCHLICH!

Die Hintergrundgeschichte klärt Sie zwar über Turoks Vergangenheit auf und zeigt, warum Fiesling Kane ein drittes Nasenloch verdient hätte – wieso Sie und Ihr Trupp jetzt allerdings genau hinter dem Typen her sind und was es mit den Sauriern auf sich hat, bleibt im Dunkeln. Egal, ein Blick in die Waffenkammer und wir wissen, weshalb wir alle Unwägbarkeiten gerne auf uns nehmen. Nicht die Auswahl lässt unsere Hose feucht werden, sondern die Funktionen der Tötungsgeräte: ein Bogen mit Explosionspfeilen, eine Schrotflinte mit Leuchtmunition, ein Haftbomben-Werfer und ein Maschinengewehr, das nebenberuflich als Selbstschussanlage arbeitet – für ein solches Arsenal würde der Autor dieses Artikels seine Mutter verscherbeln ... oder zumindest die seiner Kollegen. Als ob das alles nicht genug wäre, dürfen Sie mit zwei Schießprügeln gleichzeitig herumfuchteln – solange die Geräte sich einhändig bedienen lassen. Turoks liebstes Instrument jedoch: das Messer. Mit dem Schneidewerkzeug töten Sie beinahe lautlos und die sonst allgegenwärtige Ego-Perspektive weicht für einen Moment einem eindrucksvollen Kameraschwenk. Dumm nur, dass Sie sich an den Schnetzel-Animationen vermutlich schneller sattsehen als an der Fernsehübertragung von Susan Stahnkes Darmspiegelung.

DREI-GÄNGE-MENÜ

Im Menü fiel uns ein witziges Detail auf: Zwar gibt es drei Schwierigkeitsgrade, jedoch kein Äquivalent zu „Leicht" oder „Anfänger". Konkurrenzheft-Leser und Strategie-Schattenparker haben also Pech, es warten nur die Modi „Normal", Hart" und Brutal". In den ersten 120 Spielminuten scheint „Normal" in einen lockeren Spaziergang zu münden, die restlichen acht Stunden der Kampagne gleichen eher einem Marsch durch die ostdeutsche Todeszone im Jahr 1970. Der Höhepunkt: ein unfassbar gemeiner Urzeit-Fisch, dessen fachgerechte Zerlegung uns locker eine Stunde beschäftigte. Noch fieser ist lediglich die Tatsache, dass *Turok* Ihnen zwar die Grundzüge der Steuerung erklärt, Ihnen den lebensnotwendigen Einsatz der Hochstell-Taste (Shift-Taste) aber verschweigt. In Kombination mit der linken beziehungsweise rechten Maustaste eröffnet Ihnen dieser geheime Wunderknopf die alternative Feuerfunktion der Waffen



»Gute Zungenküsse kann nicht jeder.«

Auch im Mehrspielermodus fallen die Dinos über Sie her. Wie in der Kampagne hilft nur das schnelle Drücken der richtigen Knöpfe, um wieder freizukommen.



Anschleichen, Messer herausholen, linke Maustaste drücken – anschließend zurücklehnen und zusehen, wie Messermeister John Turok seinen Gegner beinahe geräuschlos unschädlich macht. Aua.



»Besser als zweimal Einlauf: einmal zwei Läufe.«

Über weite Strecken des Spiels begleiten Sie mehrere Kameraden. Gemeinsam stellt solch ein Raptor überhaupt keine Gefahr dar.

Der ging glatt durch

Wie jeder andere Titel wurde *Turok* einer USK-Prüfung unterzogen. Er heimste ein Ab-18-Siegel ein.

Entweder mag die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) keine Dinosaurier oder die Jungs und Mädels hatten bei der Einschätzung von *Turok* einfach einen guten Tag. Fest steht jedenfalls, dass der Dino-Shooter ungeschnitten und frei ab 18 Jahren in Deutschland zu haben ist. Und das, obwohl die Urzeitechsen unter heftigen Blutungen die Grätsche machen, Sie Feinden Messer in die Kehle rammen und Ihre Pfeile ein Opfer auch schon mal an die Wand nageln. *Turok* ist ein Spiel für Erwachsene, ganz klar, aber auch die sollten nicht zartbesaitet sein.



und das Werfen von Granaten. Davon mal abgesehen macht die Spielmechanik Laune: Auf dem Speiseplan steht eine aufs Wesentliche beschränkte Action-Mahlzeit. Die technische Umsetzung bleibt dabei hinter den Erwartungen zurück: Die deutsche Synchronisation klingt durchwachsen und wehrt sich vehement, auf die Lippenbewegungen der Darsteller zu passen. Die verhunzte Tonmischung, bei der viel zu oft dramatische Musik die Sprecher übertönt, unterstreicht dieses Manko lautstark. Auch die Grafik hat Höhen und Tiefen: Die Dinosaurier sind liebevoll modelliert und animiert, vor allem wenn sie nach einem Treffer zu Boden sinken und sich mühsam wieder aufrappeln. Die Umgebung hingegen wirkt wie aus Legosteinen gebastelt und mit matschigen Texturen überzogen. Sie eignet sich auch kaum als Orientierungshilfe. Zwar sind alle Levels ermüdend linear, sobald jedoch ein Saurier über Sie herfällt und die Kamera daraufhin in eine andere Richtung schwenkt, ist es vorbei mit der Pfadfinderei.

PLÖTZLICHER SCHWÄCHEANFALL

Turok punktet mit netten Ideen wie den spaßigen Waffen und den Minispielen, die Sie absolvieren müssen, sobald ein Dino Sie anknabbert. Auch Kämpfe gegen einen T-Rex sind spannend und hübsch anzusehen. Jedoch leistet sich das Spiel nebenher einige grobe Schnitzer, vor allem auf technischer Seite. Von der wenig spürbaren Intelligenz der gegnerischen Soldaten wollen wir hier mal gar nicht reden. Im Mehrspielerteil sieht es ähnlich aus: Das Konzept, zwei Mannschaften gegeneinander antreten zu lassen und Saurier hineinzuwerfen, ist fein, da wäre aber mehr drin gewesen. Jürgen Krauß

Info: www.turok.com



»Eifern noch heute ihren Vorbildern nach: *Dirty Dancing*-Fans.«

Auch Gegner haben mit den Dinos zu kämpfen. Praktisch: Wir warten ab und töten den Sieger.

JÜRGEN KRAUSS

Ich war schon immer ein wenig anders: Ich mochte Dinosaurier noch nie, hasste den Werkunterricht und trug gerne Mädchenkl... lassen wir das. Trotz allem gefällt mir *Turok*, auch wenn ich stellenweise drei bis vier Augen zudrücken muss. Hinter der bröckeligen Fassade steckt nämlich ein ausgewachsener Ego-Shooter mit Action, über die man nicht nachdenken muss, und jeder Menge witziger Ideen. Schade, dass die Entwickler so viel Potenzial verschenken. Wer's gerne hart mag, sollte dem Spiel eine Chance geben.

Turok



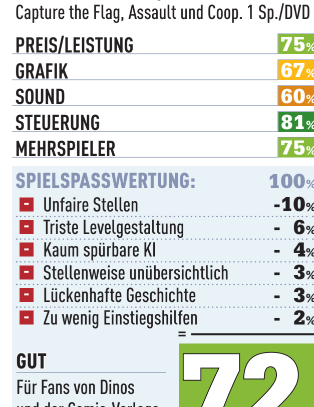
PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	30. April 2008
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Propaganda Games
VERTRIEB	Buena Vista International
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 18 GB HD, Windows XP mit Service Pack 2

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die üblichen Verdächtigen: (Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Assault und Coop. 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	67%
SOUND	60%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unfaire Stellen	-10%
Triste Levelgestaltung	- 6%
Kaum spürbare KI	- 4%
Stellenweise unübersichtlich	- 3%
Lückenhafte Geschichte	- 3%
Zu wenig Einstiegshilfen	- 2%
=	



GUT
Für Fans von Dinos und der Comic-Vorlage ein „Muss", für alle anderen ein „Darf".

72%
EINZELSPIELER

»Das macht uns scharf: Tine Wittler trägt heute Spitzen.«

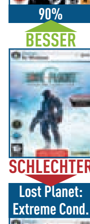
Im VS (Vital Suit), einem mechartigen Kampfroboter, geben wir dem Akriden-Boss Grünes Auge ordentlich auf die Mütze .

LOST PLANET: COLONIES

Der Frostbote ist da

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Max Payne 2

90%
BESSER

SCHLECHTER
Lost Planet: Extreme Cond.

80%

Was macht die heißeste Spieleredaktion der Welt auf einem lebensfeindlichen Eisplaneten? Hässliche Alienärsche versohlen natürlich!

Wenn ein Spiel langsam in die Jahre kommt, verliert die Spielergemeinde das Interesse daran. Senkt der Vertrieb dann aber den Preis und verscherbelt das Stück Weichware als sogenannten Budget-Titel, mutiert das Spiel unter Umständen noch mal zum echten Verkaufsschlager. *Lost Planet: Extreme Condition* ist mittlerweile solch ein Budget-Titel (Kostenpunkt: rund 20 Euro), erfährt aber in Form von *Lost Planet: Colonies* nebst preislicher auch eine spielerische Attraktivitätssteigerung.

WIEDERHOLUNGSTÖTER

Wenn Sie nach der Installation die Einzelspielerkampagne von *Lost Planet: Colonies* starten, dürfte Ihnen schnell auffallen, dass sich hier im Vergleich zur Vorlage wenig verändert hat: Sie lugen Ihrem Helden Wayne über die Schulter und lenken ihn so über den unwirtlichen Eisplaneten E.D.N.3 und durch elf Missionen voller Schneepiraten, Akriden und riesiger Bossgegner – wahlweise auch im neuen Schwierigkeitsgrad „Unlimited". Mehr frisches Futter für Solisten bringen die beiden neuen Spielmodi Bosskampf und Punktejagd mit sich. Im zuerst Genannten bestreiten Sie die Bosskämpfe der Kampagne in Turnierform. Das unterhält zwar nicht lange, aber auch solch ein kurzes Action-Techtelmechtel zwischendurch hat seinen Reiz. In der Variante Punktejagd wählen Sie einen beliebigen Level des Soloabschnitts und versuchen, dort – Überraschung! – möglichst viele Punkte zu ergattern. Die gibt es für Abschüsse, mehrere Abschüsse innerhalb kurzer Zeit und ... noch mehr Abschüsse. Einen Games-for-Windows-Live-Zugang vorausgesetzt, dürfen Sie Ihre Ergebnisse anschließend im Internet mit anderen Spielern vergleichen. Nett – mehr aber auch nicht.

DARF'S EIN BISSERL MEHR SEIN?

An der Mehrspielerfront sieht die Lage anders aus: In einem der sechs neu gestalteten Spielmodi zocken Sie sogar gegen Besitzer der Konsolenfassung und schlüpfen auch mal in die Haut der monströsen Akriden-Kreaturen. Zwar lenken sich die Teile extrem behäbig, dafür wächst aber nach einem Prankenhieb auf den betroffenen Stellen kein Gras mehr. Auf dem Eisplaneten wächst zwar ohnehin kein Gras, wenn dort aber Gras wachsen würde, dann ... ach, lassen wir das. Insgesamt: eine nette Alternative zum Budget-Titel. Jürgen Krauß

Info: www.lostplanet-thegame.com



»Machen uns auch scharf: hängende Stalaktitten.«

Die hässlichen Akriden-Bosse sind zähe und vor allem große Feinde.



»Selten zu beobachten: Die Anuszeichnung des moldawischen Pavianlibellenweibchens.«

Dank Panzerfahrzeug nehmen Sie es lässig mit solchen „Mini-Gegnern" auf.

JÜRGEN KRAUSS

Simpel gestrickte Gemüter (wie meine Kollegen) finden in *Lost Planet* den heiligen Action-Gral. Wer etwas höhere Ansprüche stellt (wie ich) wird zumindest einige Stunden gut unterhalten. Große Neuerungen bleibt uns *Colonies* aber vor allem im Einzelspielerteil schuldig, weshalb sich auch an den Kritikpunkten und der Wertung im Vergleich zum Vorgänger nicht viel ändert. Einzelkämpfern reicht die Budget-Variante *Lost Planet: Extreme Condition*. Mehrspielerfans sollten schon allein der spielbaren Akriden wegen zu *Colonies* greifen.

Lost Planet: Colonies



PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	30. Juni 2008
GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Capcom
VERTRIEB	Capcom
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

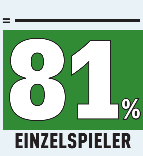
MINDESTENS
Pentium 4 oder AMD Athlon 64, 512 MB RAM, 8 GB HD, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Für Mehrspieler-Partien stehen so viele Optionen zur Verfügung, dass hier der Platz nicht reicht.

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	82%
SOUND	80%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	76%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Monotoner Spielverlauf	- 6%
Dämliche Dialoge	- 4%
Stumpfe Gegner	- 3%
Gelegentlich Übersichtsprobleme	- 3%
Keine Schnellspeicherfunktion	- 3%

SEHR GUT
Wie die Vorlage: hirnfreies Action-Festival mit spaßigen Endbossen.


81%
EINZELSPIELER



»Liebe Kinder, bloß nicht Autobahn fahren, wenn ihr auf Drogen seid!«

Unser Schiff (links) sammelt im Takt zur horrenden Geschwindigkeit eines schnellen Songs die farbigen Blöcke ein.

AUDIOSURF: RIDE YOUR MUSIC

Hier spielt die Musik

Auf Heavy Metal fahren mehr Menschen ab als auf Pop-Gesülze à la Britney Spears. Zumindest sagt das die Statistik von *Audiosurf*.

Bei diesem Spiel kommt es auf den akustischen Inhalt Ihrer Festplatte an. Aber fangen wir von vorne an: Sie entscheiden sich für ein Raumschiff, legen einen Schwierigkeitsgrad fest (Anfänger, Profi, Elite) und ... durchstöbern Ihre Laufwerke nach Musikdateien. Haben Sie ein passendes Lied gefunden, generiert *Audiosurf* aus dem Stück binnen weniger Sekunden eine Rennstrecke. Die sieht zunächst recht billig aus: drei Fahrbahnen, ein paar Kurven, Auf- und Abstiege, simple Grafikeffekte im Hintergrund. Aber: Auf der Strecke liegen verschiedenfarbige Blöcke. Rasen Sie mit Ihrer aus der Verfolgerperspektive gesteuerten Kiste drüber, landen die Dinger auf einem drei mal sieben Felder großen Raster unter Ihrem Raumschiff. Berühren sich drei oder mehr Blöcke gleicher Farbe, verschwinden sie und machen Platz für die nächsten. Je mehr Sie davon auf einmal loswerden, desto mehr Punkte schreibt Ihnen *Audiosurf* gut. Wer die längsten Blockketten zum Platzen bringt, darf sich am Ende der Strecke und des Lieds, das im Hintergrund dudelt, in eine weltweite Bestenliste eintragen. Klingt einfach, ist einfach – zumindest sofern Sie ruhige Stücke auswählen. Die Zahl und Position der Blöcke, die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffs und den Kurvenverlauf passt das Spiel dem Musiktakt an. Heavy-Metal-Fans stehen dank des genrebedingten Turbo-Tempos der Songs vor größeren Herausforderungen als jemand, der in seiner Freizeit andere Musik oder gar Hip-Hop hört.

REINE FORMATSACHE

Richtig Spaß macht *Audiosurf*, wenn Sie die gewählten Lieder besser als Ihren Namen kennen. Dann können Sie sich nämlich auf die Blöcke und Kurven gut einstellen und so eine höhere Punktezahl erzielen. Ihre Musik sollte in folgenden Formaten vorliegen: MP3, WMA, M4A, OGG, FLAC oder WAV. Oder Sie stecken einfach eine Audio-CD in Ihr Laufwerk. Sehr praktisch, auch wenn das Spielkonzept schon nach kurzer Zeit abnutzt. Aber bis dahin brennen sich Ihre Lieblingslieder noch besser in Ihr Gedächtnis ein. Hoffentlich hören Sie was Gescheites! Alexander Frank

Info: www.audio-surf.com

Bestenliste: Bei einem Stück von Fear Factory belegten wir im Profi-Schwierigkeitsgrad weltweit den ersten Platz.

Bloß keine Ladehemmungen!

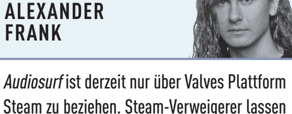
Da wir von der PC ACTION von Ihrem Geld leben, locken wir Sie doch gleich auf Nowdio, das Musik-Download-Portal unseres Verlags.

Sie kennen es vielleicht von anderen Musik-Seiten: Das gekaufte Stück spielt sich nur auf dem Rechner ab, auf dem Sie es heruntergeladen haben. Oder Sie dürfen das Lied nur drei Mal auf CD brennen. Vor solche Schikanen stellt Sie das von Computec vermarktete Portal www.nowdio.de erst gar nicht. Alle Stücke liegen hier im ungeschützten MP3-Format vor. Kopieren auf andere Geräte ist somit kein Problem. Außerdem bekommen Sie viele Alben wesentlich günstiger als im herkömmlichen CD-Laden. So stocken Sie Ihre Liedersammlung für *Audiosurf* auf und bereichern uns nebenbei um mehrere Milliarden Euro. Also los, vorbeisurfen und einkaufen!



So sieht das Musik-Download-Portal nowdio aus. Link: www.nowdio.de

ALEXANDER FRANK



Audiosurf ist derzeit nur über Valves Plattform Steam zu beziehen. Steam-Verweigerer lassen sich somit ein schönes Spiel für zwischendurch entgehen! Statt mir zum Beispiel in der Mittagspause von unserer Praktikantin Bier bringen zu lassen, lasse ich mir von ihr mein Bier bringen UND „spiele" dabei meine Lieblingsmusik in *Audiosurf*! Valve liefert zum Titel sogar den Soundtrack von *Half-Life 2: The Orange Box* mit. Der ist aber ein wenig langweilig, deshalb empfehlen wir Ihnen Songs aus Ihrer eigenen Sammlung (am besten Heavy Metal).

Audiosurf: Ride Y. Music



Noch nicht geprüft

PREIS	Ca. € 7,-
TERMIN	15. Februar 2008
GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	BestGameEver
VERTRIEB	Valve (Steam)
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte, 400 MB HD, Windows XP, Steam-Installation

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei Musikfans machen im kooperativen Modus die bunten Psychostrecken unsicher.

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	64%
SOUND	61%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nach kurzer Zeit nutzt sich das Spielprinzip ab.	- 7%
Stellenweise schlechte Übersicht wegen der Grafikeffekte	- 6%
Teils schlechte Musikerkennung	- 5%
Mäßige spieleigene Musik	- 3%
=	

GUT
Wenn Sie Ihre Musik nicht nur hören, sondern auch sehen wollen, daddeln Sie *Audiosurf*!

79% EINZELSPIELER



AUF DVD
DEMO
VIDEO

VERGLEICH

Guitar Hero 3: Legends of Rock



83%

BESSER

SCHLECHTER

Rocket Racer



51%



Das deutsche Nationalteam fiebert im Mittelkreis mit und freut sich über das gewonnene Elfmeterschießen.

»„Interessant: Wenn ich mir die Hände vors Gesicht halte, dann sehe ich nichts!“«

UEFA EURO 2008

Mittelfeldgeplänkel

AUF DVD
VIDEO

Die deutsche Elf jubelt über einen Treffer.

So wie man Ehe sagt, und Freiheitsentzug meint, sagt man *UEFA Euro 2008* und meint eine schlechte *FIFA*-Kopie.

Manchmal im Leben greifen ungeschriebene, kosmische, magische oder weiß der Geier was für Gesetze. Wenn man zu viel frisst beispielsweise, dann wird man fett. Wenn man eine Frau heiratet, wird sie wiederum fett – und hat keinen Bock mehr auf Sex. Oder sie wird so fett, dass wir keinen Bock mehr auf Sex haben. Und wenn irgendwo auf der Welt eine Fußball-Veranstaltung stattfindet, dann wirft Electronic Arts einen *FIFA*-Klon auf den Markt, um sich seinen Teil des Millionenkuchens zu holen. Wie's der Teufel so will, steht gerade solch ein Großereignis an – und mit *UEFA Euro 2008* kommt auch das passende Spiel in die Regale. Hundskick oder Champions League – das erfahren Sie hier.

WIE FIFA, NUR WENIGER

Mit *UEFA Euro 2008* bekommen Sie eigentlich genau das, was Electronic Arts schon bei der Fußball-Weltmeisterschaft vor zwei Jahren serviert hat: eine abgespeckte Version von *FIFA*. Mit geöltem Gamepad und angesteckt vom EM-Fieber machen Sie sich auf, eines der 52 europäischen Nationalteams zum Sieg zu führen. Fast alle Mannschaften verfügen über die Original-Spielernamen, allerdings gibt es auch Ausnahmen. Gehen Sie zum Beispiel mit den Niederlanden auf Torjagd, haben Sie einige Zeit mit dem Team-Editor vor sich – in den Reihen der Oranjes kicken nämlich nur erfundene Charaktere. Ein leidiger Umstand, den Anhänger des Überkickers *Pro Evolution Soccer 2008* nur allzu gut kennen. Beim Konami-Titel gibt's aber weit mehr Teams ohne Lizenz.

EINE HERAUSFORDERUNG

Haben Sie sich schließlich für eine Nation entschieden, dürfen Sie die Europameisterschaft entweder inklusive Qualifikation mit allen im Spiel enthaltenen Mannschaften zocken oder Sie steigen direkt in die Endrunde der besten 16 ein. Damit sind Sie erst mal eine Weile beschäftigt. An den Umfang des Ligabetriebs wie

>>„Hey, du schuldest mir noch 'nen Zehner." - „Nimm doch gleich den da."<<

England-Kicker Michael Owen prescht in Richtung Tor.

>>Rekord: Der größte Zebrastreifen der Welt.<<

Aus einiger Entfernung betrachtet, wirkt die Optik richtig gut.



>>Geht unter die Haut: Einlauf.<<

Vor dem Spiel beobachten Sie Ihre Elf beim Einmarsch ins Stadion, hier: Deutschland gegen Belgien.

in *FIFA 08* reicht der Titel aber nicht heran. Auf Dauer fehlt ganz einfach die Abwechslung. Um Sie dennoch länger als eine Woche bei der Stange zu halten, hat sich EA einen neuen Modus für *UEFA Euro 2008* überlegt, genannt „Europäische Kampagne". Diese besteht aus verschiedenen Herausforderungen, die es zu meistern gilt. Zum Beispiel steigen Sie mit zwei Toren Rückstand in ein Spiel ein und müssen das Ding in einer Halbzeit noch drehen. Oder Sie haben die Vorgabe, einen Gegner im Elfmeterschießen vom Platz zu fegen. Diese Minispielchen bieten zwar durchaus kurzweilige Beschäftigung, länger als ein paar Stunden sitzen Sie jedoch nicht dran.

ABWECHSLUNGSARM

In puncto Umfang und Abwechslung stinkt *UEFA Euro 2008* also gegen die Konkurrenz ab, wie sieht's aber mit der Action auf dem Rasen aus? Electronic Arts hat dummerweise nicht aus den Fehlern vorangegangener Versionen gelernt: Auch der neueste Ableger der EA-Fußballsimulation ist meilenweit vom grandiosen Ballzauber-Gefühl eines *Pro Evolution Soccer 2008* entfernt. Das hat einige Gründe: Als eine der gewichtigsten Spaßbremsen fungiert wie in *FIFA 08* die eiserne Abwehr. Die Jungs aus den Verteidiger-Reihen stehen nämlich meist zu tief und zu dicht beisammen – und damit dem flüssigen und planbaren Spielablauf im Weg. Der Zuckerpass an die Flanke erreicht zu selten seinen Abnehmer, zu gering die Chance, mit schönem Passspiel eine Lücke in der Viererkette aufzureißen. Vor allem gegen stärkere Teams mangelt es daher an Erfolgserlebnissen und Abwechslung: Spielt man die gegnerische Abwehr-Riege auf den einfachen der vier Schwierigkeitsgrade noch locker mit schönen Aktionen aus, verkommen Begegnungen auf gehobenem Niveau meist zu hektischen, chaotischen Geplänkeln vor dem Sechzehner. Eine gute Alternative sind Weitschüsse, die auch durchaus Spaß machen. Es ist schon witzig, aus gut 30 Metern abzuziehen und das runde Leder unter die Querlatte zu bomben. Aber ein wenig mehr Variantenreichtum in der Offensive wäre schön gewesen und hätte das träge Spielgefühl belebt.

ZWEIKAMPF-SCHWÄCHE

Neben der dichten Staffelung der Abwehr hat auch das Eins-gegen-eins-System seine Macken. Absichtlich einen Gegenspieler mit einem Trick stehen zu lassen, erfordert bei höheren Schwierigkeitsgraden eine Menge Glück. Manchmal reagiert der gesteuerte Ballkünstler zu spät auf den Haken-Befehl oder läuft ganz einfach mitten in den Gegner hinein. So bleibt der Verteidiger zu oft der Sieger im Zweikampf – blöderweise nur wenn Sie angreifen und der Computer verteidigt. Wendet sich das Blatt und Sie konzentrieren sich darauf, Ihren Strafraum gegen anstürmende Gegner dicht zu machen, gucken Sie nach Mann-gegen-Mann-Duellen sehr oft sehr doof aus dem Trikot: Ein kleiner Trick, ein kurzer Haken und der PC-Stürmer lässt Ihren Verteidiger stehen wie Fernando Torres einen Spieler der Schülerliga.

Testlogbuch
UEFA Euro 2008

Die Geschichte einer großen Enttäuschung

MICHAEL GRILL



DIENSTAG, 15.4.2008 | 15:30 Uhr
Heute ist der fleißige Grill extra früher in den Verlag gekommen, schließlich erwarten wir das Testmuster zu *UEFA Euro 2008* – und für einen guten Kick bin ich jederzeit zu haben. Also, rein ins Laufwerk, installieren und gleich mal anzocken.

DIENSTAG, 15.4.2008 | 15:37 Uhr
Seit ich vor Wochen beim sinnlosen Dahinvegetieren vor dem Fernseher gegen Mitternacht zufällig auf diese Blume von einer Frau stieß, in einem 60-Plus-Sexhotline-Werbeclip auf DSF ... diese untersetzte, faltige Mittsechzigerin auf dem Sofa, die Hängebrüste leger im Schoß geparkt ... seitdem habe ich kaum einen größeren optischen Schock erlebt als die Grafik von *UEFA Euro 2008*. Der Unterschied zur Playstation 3 oder XBOX 360 ist gewaltig.

MITTWOCH, 16.4.2008 | 10:58 Uhr
Computer angeworfen, Kaffee geholt – ich bin bereit, *UEFA Euro 2008* noch eine Chance zu geben. Muss ich ja. Vielleicht spielt es sich ja besser, als es aussieht. Das wäre keine allzu große Leistung.

MITTWOCH, 16.4.2008 | 14:21 Uhr
Meine Augen haben sich mittlerweile mehr oder weniger an die Optik des Spiels gewöhnt. Selbst als sich Kollege Hesse neben mir sein Zelt auszieht und sich dabei wieder mal unabsichtlich entblößt, bleibt der obligatorische Epilepsie-Anfall aus. Übrigens: Das Spielgefühl von *UEFA Euro 2008* ist besser als die Optik. Na immerhin, auch wenn das jetzt nicht viel heißen mag.

DONNERSTAG, 17.4.2008 | 13:57 Uhr
Grill ist Europameister. Ich habe einige Stunden Kick hinter mir, die EM mit Deutschland gewonnen und Ballack als Mannschaftskapitän zum Titel geführt. Olé, olé!

DONNERSTAG, 17.4.2008 | 13:58 Uhr
Genug ist genug, das Spiel hat schon zu lange Zeit auf der Festplatte meines Rechners verbracht. Wenn ich mit etwas Hässlichem spielen will, zocke ich dann doch lieber eine Partie *PES 2008* – mit Kollege Fischer.



GUTE ZEITEN

Der Mitspieler sprintet vorbildlich in den freien Raum.

SCHLECHTE ZEITEN

Der Verteidiger läuft weg, statt auszuhelfen.

Die deutsche Start-Elf im Detail

Auch wenn sie vielleicht nicht ganz der Realität entspricht: Diese Startaufstellung des deutschen Nationalteams erwartet Sie in *UEFA Euro 2008*. Zumindest im Spiel hat Deutschland mit diesen Kickern gute Chancen auf den Titel.

20 – Lukas PODOLSKI
Position: Sturm
Geburtstag: 4.6.1985
EA-Wertung: 83
Stärken: Abschluss, Dribbling

11 – Miroslav KLOSE
Position: Sturm
Geburtstag: 9.6.1978
EA-Wertung: 87
Stärken: Abschluss, Kopfball

13 – Michael BALLACK
Position: Offensives Mittelfeld
Geburtstag: 26.9.1976
EA-Wertung: 84
Stärken: Kopfball, Schusskraft

15 – Thomas HITZLSPERGER
Position: Linkes Mittelfeld
Geburtstag: 5.4.1982
EA-Wertung: 77
Stärken: Kurzpass, Schusskraft

8 – Torsten FRINGS
Position: Rechtes Mittelfeld
Geburtstag: 22.11.1976
EA-Wertung: 86
Stärken: Zweikampf, Kurzpass

19 – Bernd SCHNEIDER
Position: Defensives Mittelfeld
Geburtstag: 17.11.1973
EA-Wertung: 87
Stärken: Flanken, Kurzpass

2 – Marcel JANSEN
Position: Linker Verteidiger
Geburtstag: 4.11.1985
EA-Wertung: 79
Stärken: Zweikampf, Dribbling

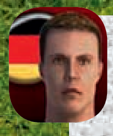
16 – Philipp LAHM
Position: Rechter Verteidiger
Geburtstag: 11.11.1983
EA-Wertung: 85
Stärken: Dribbling, Schnelligkeit

21 – Christoph METZELDER
Position: Innenverteidigung
Geburtstag: 5.11.1980
EA-Wertung: 84
Stärken: Manndeckung, Reaktion

17 - Per MERTESACKER
Position: Innenverteidigung
Geburtstag: 29.9.1984
EA-Wertung: 87
Stärken: Zweikampf, Kopfball

1 – Jens LEHMANN
Position: Tor
Geburtstag: 10.11.1969
EA-Wertung: 82
Stärken: Reaktion, Stellungsspiel

Top-Kicker auf der Bank



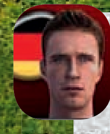
23 – Robert ENKE
Position: Tor
Geburtstag: 24.8.1977
EA-Wertung: 83
Stärken: Reaktion



27 – Clemens FRITZ
Position: Außenverteidigung
Geburtstag: 7.12.1980
EA-Wertung: 79
Stärken: Zweikampf, Sprints



6 – Christian PANDER
Position: Außenverteidigung
Geburtstag: 28.8.1983
EA-Wertung: 78
Stärken: Zweikampf, Flanken



3 – Arne FRIEDRICH
Position: Innenverteidigung
Geburtstag: 29.5.1979
EA-Wertung: 83
Stärken: Kopfball, Zweikampf



38 – Simon ROLFES
Position: Defensives Mittelfeld
Geburtstag: 21.1.1982
EA-Wertung: 82
Stärken: Kurzpass, Zweikampf



34 – Roberto HILBERT
Position: Rechtes Mittelfeld
Geburtstag: 16.10.1984
EA-Wertung: 80
Stärken: Dribbling, Flanken



29 – Jan SCHLAUDRAFF
Position: Offensives Mittelfeld
Geburtstag: 18.7.1983
EA-Wertung: 79
Stärken: Dribbling, Sprints



7 - Bastian SCHWEINSTEIGER
Position: Linkes Mittelfeld
Geburtstag: 1.8.1984
EA-Wertung: 81
Stärken: Dribbling, Flanken



31 – Kevin KURANYI
Position: Sturm
Geburtstag: 2.3.1982
EA-Wertung: 84
Stärken: Kopfball, Abschluss



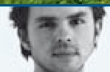
32 – Mario GOMEZ
Position: Sturm
Geburtstag: 10.7.1985
EA-Wertung: 79
Stärken: Abschluss, Reaktion

INTELLIGENZ-TEST

Die künstliche Intelligenz der Spieler ist stellenweise suboptimal, gelinde ausgedrückt. Vor allem im Spielaufbau und in der Offensive lässt *UEFA Euro 2008* immer wieder das Verlangen aufkommen, das Gamepad in den Monitor zu feuern. Freie Mitspieler laufen beispielsweise zum Ballführer, statt sich für Pässe anzubieten. Ihre Verteidiger und Ihr Torwart stehen den teils intelligenzallergischen Sturmspitzen übrigens in nichts nach. Kleines Beispiel: Der Computer spielt einen schnellen Konter über die Mitte, der von uns gesteuerte Spieler sprintet dem Angreifer nach. Gut, dass der Außenverteidiger zur Stelle ist, um auszuhelfen. Schlecht, dass er das nicht macht, sondern stattdessen in Richtung Eckfahne läuft und auf den Flügelstürmer wartet, der Dutzende Meter vom Spielgeschehen entfernt vor sich hin trabt. Solche groben Denkaussetzer kommen zwar nur ab und zu vor, nerven aber trotzdem gewaltig. Beim Modus Mannschaftskapitän, in dem Sie wie im „Be a Pro"-Modus von *FIFA 08* in die Fußballschuhe nur eines Spielers schlüpfen, machen sich die KI-Schnitzer noch stärker bemerkbar. Kaum ein Kickerkumpel kommt auf die Idee, ein vernünftiges Passspiel mit Ihnen aufzuziehen oder gar den Ball in den freien Raum zu befördern. Stattdessen werden Sie als Anspielstation gesucht, wenn Sie von drei Gegnern umzingelt sind. Auch wenn uns der Packungstext etwas anderes verspricht: Die KI hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nicht merklich verbessert.

DAS SIEHT ALT AUS

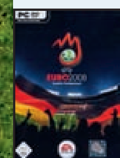
Optisch ist die PC-Version von *UEFA Euro 2008* wenig berauschend: Nach Details dürstende Spielermodelle, platte 2D-Ordner und -Fotografen, unspektakuläre Atmosphäre – das geht besser, wie die Konsolen-Fassung des Titels zeigt. PC-Spieler bleiben außen vor. Da hilft es auch wenig, dass Sie in den authentischen Stadien der EM kicken. Einer der wenigen Lichtblicke: Sowohl die Soundausgabe als auch die Inszenierung sind EA-typisch sehr gut. Wenn Ihr Fansektor beispielsweise lauthals „Einer geht noch, einer geht noch rein!" anstimmt, sorgt das schon für einen kleinen Motivationsschub.



MICHAEL GRILL

Ich mag EA-Sportspiele eigentlich sehr gern: Inszenierung, Atmosphäre, Präsentation und Technik spielen meist ganz vorne mit. Vor allem die *NHL*-Reihe hat es mir seit Jahren angetan. Umso enttäuschter war ich, als ich mit der PC-Version von *UEFA Euro 2008* kickte. Für *FIFA*-Fans ist es Abzocke, weil das Teil nichts besser macht als *FIFA 08* und noch dazu weit weniger umfangreich daherkommt. Für den Rest ist es nicht mehr als eine schlechte Alternative zu *Pro Evolution Soccer 2008*. Der Konami-Kick ist und bleibt die Referenz.

UEFA Euro 2008





PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 17. April 2008

GENRE	Sport
ENTWICKLER	Electronic Arts
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 256 MB RAM, 2,3 GB HD, 64-MB-Grafikkarte, Windows 2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
2 bis 8 Spieler über Netzwerk, 2 Spieler über Internet

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	64%
SOUND	82%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	73%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig spielerische Abwechslung	-10%
Schlechte Spieler-KI	- 8%
Zu dicht stehende Abwehr	- 7%
Schwaches 1-gegen-1-Verhalten	- 3%
Teils unerklärliche Torwartfehler	- 2%

=

BEFRIEDIGEND
Optik, Spielgefühl, KI – es fehlt an allen Ecken und Enden, um vorne mitzuspielen.



70% EINZELSPIELER

UNRUNDE SACHE

Veraltete Technik, schwaches Spielgefühl auf höherem Niveau, KI-Aussetzer – so hat *UEFA Euro 2008* keine Chance, vorne mitzuspielen. Positiv sei jedoch die neue Idee namens „Kick-Stick" erwähnt, mit der Sie Freistöße und Standards per Analogstick ausführen und so Effet und Schussstärke bestimmen. Das macht mächtig Laune und schafft Abwechslung. Unser Fazit: *UEFA Euro 2008* ist eigentlich ein passabler, wenn auch optisch wenig ansprechender Titel mit einigen Ecken und Kanten, die aber im Vergleich mit der Genrereferenz *Pro Evolution Soccer 2008* umso schwerer wiegen. Michael Grill

Info: www.easports.de



Nach einer Flanke steigt der spanische Spieler an der Strafraumgrenze zum Kopfball hoch.

Kick-Stick: Freistöße und Ecken führen Sie neuerdings mit dem rechten Analogstick des Controllers aus, die Leiste am unteren Bildschirmrand gibt Ihnen das Timing vor.



Vergleich

	UEFA Euro 2008	Pro Evolution Soccer 2008
GRAFIK	3	5
SOUND	4	4
SPIELER-KI	3	5
UMFANG	2	4
SPIELABLAUF	3	5
GESAMTURTEIL	Veraltete Grafik, träger Spielablauf, KI-Aussetzer: Hier kicken Sie nur in der zweiten Liga.	So spielt sich Fußball auf dem PC. Einziger Wermutstropfen: die fehlenden Lizenzen.
EINZELSPIELER	70%	91%

»E.T. hat neuerdings einen Führerschein.«

Realitätsnah ist bei *Trackmania United Forever* gar nichts. Hier legt ein Brummi einen riesigen Sprung aufs Parkett.

TRACKMANIA UNITED FOREVER

Ein Dauerrenner

AUF DVD
VOLL-VERSION



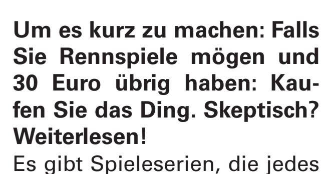
VERGLEICH

Flatout 2



86%

BESSER



SCHLECHTER

Trackmania United



82%

Um es kurz zu machen: Falls Sie Rennspiele mögen und 30 Euro übrig haben: Kaufen Sie das Ding. Skeptisch? Weiterlesen!

Es gibt Spieleserien, die jedes Jahr mit einem neuen Ableger „glänzen", doch bis auf ein paar neue Namen und sonstige Details mit dem Vorgänger identisch sind. Das Fachwort hierfür: Geldmacherei. *Trackmania* hat damit nichts am Hut. Hier bekommen Sie für Ihr sauer Erspartes den vollen Rennspielrundumschlag auf hohem Niveau. Aber die Entwickler von Nadeo erweisen sich als noch spendabler: Wer sich voriges Jahr *Trackmania United* kaufte, darf *United Forever* als Gratis-Download aus dem Netz saugen – verzichtet aber auf eine schicke Schachtel. Mit der neuen *Trackmania*-Version dürfen Sie auch gegen Spieler antreten, die lediglich das kostenfreie *Trackmania Nations* besitzen. Klingt kompliziert? Im Extrakasten „Die volle Packung" finden Sie Erleuchtung.

SEI STUNT-HAFT

Am Prinzip hat sich nichts geändert: *Trackmania United Forever* ist ein lupenreiner Arcade-Flitzer mit grellbunter Optik und einem Geschwindigkeitsgefühl, das für ein angenehmes Bauchkribbeln sorgt. Anfänger pflügen sich zuerst durch den Einzelspielermodus. Hier scheucht Sie das Programm durch alle Umgebungen und klemmt Sie hinter das Steuer aller sieben Fahrzeugklassen. Schon dabei lässt sich der immense Suchtfaktor des Titels erahnen: Für jede Einzelspielerstrecke gibt es drei Medaillen zu ergattern und es ist psychologisch gesehen nahezu unmöglich, zur nächsten Bahn zu wechseln, wenn man den Goldklunker nicht eingeheimst hat. Das fällt auf den ersten Kursen nicht besonders schwer, erfordert aber zwei bis drei Anläufe. So lernen Sie nebenbei sämtliche Schauplätze kennen und kommen hinter die Kniffe der Steuerung. Hier setzen die Programmierer auf die idiotensichere Vier-Tasten-Variante – Handbremse, Gangschaltung oder sonstigen Schnickschnack gibt es nicht. Wer jedoch vermutet, die einfache Handhabung ginge auf Kosten der Spieltiefe, liegt falsch: Es ist wirklich eine Wissenschaft für sich, die meist sehr temperamentvollen Kisten geschmeidig über die Pisten brettern zu lassen, der englische Spruch „easy to handle – hard to master" (frei übersetzt: leicht zu lernen, aber schwierig zu meistern) trifft hier voll zu. Vor allem im späteren Spielverlauf gestaltet sich das Ganze dermaßen schwierig, dass man vor Frust am liebsten aus dem Fenster springen möchte. *United Forever* ist kein Spiel für realitätsliebende Ideallinien-Fanatiker – wegen der hohen Geschwindigkeit kommt es nämlich häufig einzig und alleine auf Ihr Reaktionsvermögen an. So flitzen Sie durch riesige Loopings, springen über abartige Schanzen und schlittern durch beeindruckende Steilkurven. Manko: Während der Rennen tut sich im Hintergrund gar nichts. Ein wenig mehr Liebe zum Detail hätte *United Forever* gut getan. Aber wenn man mit 200 Sachen über die Straße düst, hat man sowieso keine Zeit,

»Auf dem Mond führen Wagenheber zu Problemen.«

Während der Stadionrennen fahren Sie mit wendigen Flitzern, die stark an Formel-1-Wagen erinnern. Die kleinen Dinger sind allerdings mit Vorsicht zu genießen.

»Sagt ein Reifen zum anderen: „Nach so einem Rennen bin ich immer ganz platt."«

Die Rallye-Autos sind die heimtückischsten Vehikel von *Trackmania United Forever*. Ein kleiner Fehler, und die Karre gerät ins Schleudern. Hier brauchen Sie besonders viel Fingerspitzengefühl.

»Kann nicht jeder: während der Fahrt aus dem Beifahrerfenster urinieren.«

Die Tourenwagen gehen ab wie eine Rakete. Sie vermitteln das deftigste Geschwindigkeitsgefühl von *Trackmania United Forever*.

in der Gegend herumzugaffen. Richtig Spaß machen die Achterbahnfahrten erst gegen menschliche Kontrahenten – da zeigt sich *United Forever* von seiner Schokoladenseite. Viel übersichtlicher und benutzerfreundlicher kann man einen Online-Modus kaum gestalten: Zu Beginn des Spiels legen Sie ein Benutzerkonto an und gelangen in ein aufgeräumtes Menü. Dort sehen Sie auf einen Blick, welche Fortschritte Sie gemacht haben und welche Ligen in Ihrer Gegend aktiv sind. Mit nur wenigen Mausklicks starten Sie Ihre eigene Veranstaltung oder nehmen an den extra für Sie herausgesuchten Rennen teil. Durch die verbesserte Chat-Möglichkeit finden Sie schnell neue Freunde und tauschen bequem Informationen aus. Da Ihnen mit *United Forever* alle Titel der Serie zur Verfügung stehen, ist das Angebot überwältigend: Von wilden Stunt-Kursen bis zum schnellen Mann-gegen-Mann-Duell ist alles möglich. Fans sind über Monate beschäftigt. Als ob das nicht genug wäre, legt Nadeo der Verkaufsversion eine 3D-Brille bei. Mit dem Teil auf der Nase sieht das Mattscheibenspektakel zwar sehr plastisch aus, unserem Tester gingen aber nach einer Weile die Augen über. Dennoch: ein netter Witz! Insgesamt hat sich *United Forever* unseren Preistipp redlich verdient.

MACH'S DIR SELBST

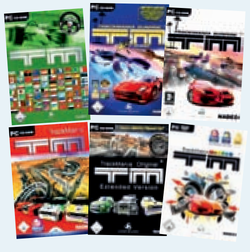
Wie in allen *Trackmania*-Teilen gibt es in *United Forever* einen umfangreichen Strecken-Editor. Man braucht allerdings viel Übung, um einen vernünftigen Kurs zusammenzuzimmern.

Ralph Wollner

Info: www.trackmania.com

Das volle Programm

Auf unserer DVD befindet sich *Trackmania Nations Forever*, die Gratisversion des Rennspiels *United Forever*. Reicht das?



Wer seine Knete sparen will, schnappt sich *Nations Forever* für lau von unserer DVD. Dafür bekommt man allerdings auch nur das *Trackmania*-Sparprogramm mit einem Auto und 65 Stadionstrecken. Liebhaber des Spiels werden mit dem erweiterten *United Forever* glücklich: Für 30 Euro bekommen Sie neben den erwähnten 65 neuen Strecken noch 200 überarbeitete Kurse aus den Vorgängern (Bild links), sechs weitere Autoklassen mit frischen Fahreigenschaften und natürlich die 3D-Pappbrille, die der Mann von Welt auch in der Disco trägt.

RALPH WOLLNER



Wer sich *Trackmania United Forever* kauft, stößt die Tür zu einer anderen Welt auf: Spannende Online-Rennen, harte Ligen und der herausfordernde Strecken-Editor bieten Rennspiel-Fans genau das, was ihr Herz begehrt. Menschen mit Suchttendenzen seien gewarnt: An *United Forever* bleibt man schneller kleben, als einem lieb ist – genau wie mit der Zunge an einer eiskalten Laterne. Die einfache und dennoch absolut stimmige Steuerung gibt dem Spieler die volle Kontrolle über das Geschehen – herrlich!

Trackmania United Forever





PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 9. Mai 2008

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nadeo
VERTRIEB	Deep Silver
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 256 MB RAM, 1,5 GB HD, Win2000, Direct-X-9.0c-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Optionen des Einzelspielermodus; Strecken frei tauschbar über das Internet

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	74%
SOUND	82%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	88%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Triste Streckenumgebungen	- 7%
Gewöhnungsbedürftiger Strecken-Editor	- 5%
Stellenweise zu schwierig	- 3%
Kleine Physikfehler	- 2%

SEHR GUT
Unkomplizierter Mattscheibenflitzer mit extrem hohem Suchtfaktor.

83%
EINZELSPIELER

Ninja Reflex

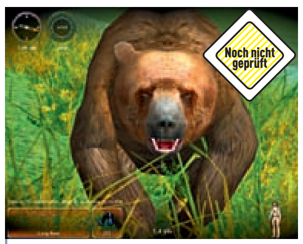


Reflexe sind eine tolle Sache! Ohne den Würgereflex etwa gäbe es kaum weibliche Top-Models. Der Steam-Titel *Ninja Reflex* bietet sechs Minispiele in mehreren Versionen, die alle Ihre Reflexe und die damit verbundene Reaktionszeit testen. Sie schleudern zum Beispiel Wurfsterne auf Ziele, fangen Kois – fette Zierfische – mit bloßen Händen oder bezwingen mit einem Katana-Schwert böse Geisterkämpfer. Wenn Sie genug Aufgaben meistern, legen Sie eine von neun Gürtelprüfungen ab. Den schwarzen Gürtel trugen wir nach drei Stunden. Die Optik ist zweckmäßig und die musikalische Untermalung mau. Geben Sie Ihr Geld lieber für gute Produkte aus: Bier. Alexander Wenzel

Info: www.steamgames.com

PREIS/LEISTUNG	46%	AUSREICHEND
GRAFIK	60%	56%
SOUND	57%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sonstige Simulation	
HERSTELLER	Sanzaru Games/Nunchuk Games	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Windows XP	

Hunting Unlimited



Schürzenjäger vermitteln einen falschen Eindruck: Jagen macht nicht jedem Spaß! Dem Tier nicht und schon gar nicht dem Tester des Steam-Spiels *Hunting Unlimited 2008*. Im Menü wählen Sie entweder Missionen oder die freie Jagd. Beide Varianten malträtieren Sie mit antiquierter Grafik, schlechter Klangkulisse und einem Jäger, der den Sympathiefaktor einer überfahrenen Taube hat. Zudem frustrieren die Missionen: Entweder suchen Sie sich einen Wolf, wenn Sie nach einer Gazelle Ausschau halten – weil Sie nichts auf der riesigen Karte finden – oder Sie starten in einer Gruppe Bären, die Sie zerfleischen wollen. Sparen Sie besser Ihre Kröten! Alexander Wenzel

Info: www.steamgames.de

PREIS/LEISTUNG	50%	MANGELHAFT
GRAFIK	41%	49%
SOUND	53%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sonstige Simulationen	
HERSTELLER	SCS Software/ValuSoft	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	1,4 GHz, 256 MB RAM, Windows XP	

Battle for the Pacific



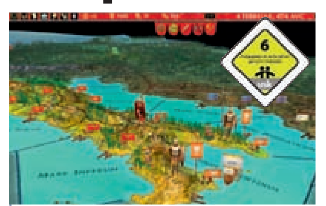
Mit einem Helfer im Grabenkrieg: Fast alle Soldaten sehen gleich aus. Nicht nur für Europäer.

Kennen Sie den History Channel? Diesen auch liebevoll „Hitler Channel" betitelten Fernsehsender, der den ganzen Tag historische Dokumentationen und Personenporträts ausstrahlt? Jene Fernsehbilder lassen sich natürlich gut als Zwischensequenzen für Spiele nutzen. Das weiß auch Activision und veröffentlicht mit *Battle for the Pacific* bereits das zweite Ballerspiel mit History-Channel-Kennung. Doch während *Civil War* noch dem amerikanischen Markt vorbehalten blieb, dürfen nun auch volljährige Deutsche als virtuelle Amerikaner virtuelle Japaner in den virtuellen Tod schicken. Die zuletzt Genannten agieren in der Regel allerdings kaum besser als frisch erwachte Komapatienten. Zwischen den Schießeinlagen ist schon mal Minen-Entschärfen angesagt. Die Levels wirken wie Schläuche, alles ist wahnsinnig unspannend. Zudem ruckelt das Spiel und Sie haben nach knapp drei Stunden fertig. Den Mehrspieler-Modus vergessen Sie gleich, das spielt eh keiner online. Entwickler Cauldron (*Conan*) bekleckert sich damit noch weniger mit Ruhm als mit dem kürzlich veröffentlichten *Soldaten des Glücks 3* (Titel geändert, da indiziert). Kaufen Sie lieber noch viermal *Call of Duty 2* aus dem Budget-Regal. Joachim Hesse

Info: www.activisionvalue.com

PREIS/LEISTUNG	20%	UNGENÜGEND
GRAFIK	76%	37%
SOUND	66%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	32%	EINZELSPIELER
GENRE	Ego-Shooter	
HERSTELLER	Cauldron/Activision	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2,5 GHz, 512 MB RAM, Windows XP	

Europa Universalis: Rome



PREIS/LEISTUNG	65%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	69%
SOUND	71%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	71%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeitstrategie	
HERSTELLER	Paradox Interactive/Koch Media	
PREIS	Ca. € 37,-	
MINDESTENS	1,9 GHz, 512 MB RAM, Windows XP	

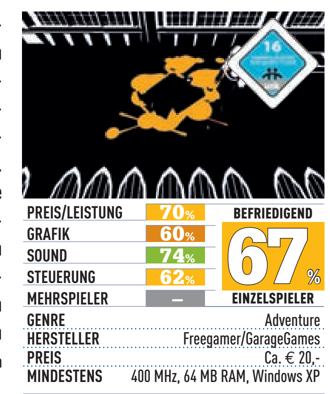
Solange das Kolosseum steht, steht Rom. Wenn das Kolosseum fällt, fällt Rom. Wenn Rom fällt, fällt die ganze Welt. Zumindest sagte das Beda Venerabilis – müssen Sie nicht kennen. In *Europa Universalis: Rome* jedenfalls liegt es an Ihnen, was mit dem römischen Imperium geschieht. Wahlweise mit Rom oder einer der anderen Nationen verwalten Sie vom dritten bis zum ersten Jahrhundert vor Christus Ihre Provinzen und erweitern Ihr Reich. Bis auf veraltete Technik und zahlreiche Übersetzungsfehler ein schönes Spiel für Strategieanhänger. Dennis Blumenthal

Info: www.paradoxplaza.com/rome

Vigil: Blood Bitterness

Was ist schwarz-weiß-schwarz-weiß-schwarz-weiß? Nein, kein rollender Pinguin, sondern das Adventure *Vigil: Blood Bitterness*. Die Optik dieses Point&Click-Spiels ist ungewöhnlich, unterstreicht jedoch das düstere Geheimnis um die Überbleibsel einer alten Zivilisation. Es gibt rituelle Tötungen, Blutlust und Rache – der Stoff, den wir lieben. Doch für ein hervorragendes Spiel mangelt es an knackigen Männerhintern und besonders an genreüblichen Hotspots (Interaktionspunkte). Wer sich durch die grafische Darstellung nicht irritieren lässt, hat dennoch Freude. Evelyn Miksch

Info: www.freegamer.net



PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	60%	67%
SOUND	74%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Freegamer/GarageGames	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	400 MHz, 64 MB RAM, Windows XP	

Landwirtschafts-Simulator 2008



Mit unserem Traktor pflügen wir unser virtuelles Feld – ein Riesenspaß.

Zuerst dachten wir, es wäre ein verspäteter April-Scherz. Doch als wir die DVD von *Landwirtschafts-Simulator 2008* einlegten und mit der Installation begannen, wurde uns klar: Das ist kein Scherz. Astragon bringt wohl eines der am wenigsten erwarteten Spiele aller Zeiten auf den Markt und bewirbt es reißerisch auf der Verpackung, zum Beispiel mit dem Spruch: „Steuern Sie detaillierte Landmaschinen!" Sie übernehmen die Rolle eines Bauern und dürfen den üblichen Tätigkeiten eines solchen nachgehen: Sie pflügen Ihren Acker, ernten, was Sie säen, und transportieren das Ganze dann beispielsweise zum Hafen. Was so spaßig klingt wie eine Liebesnacht mit Kollege Fischer, erweist sich als überraschend amüsant – ebenfalls wie eine Liebesnacht mit Kollege Fischer. Fragen Sie uns bitte nicht warum, aber irgendwie macht es eine Weile sogar Spaß, mit dem Traktor über das Feld zu fahren, große Kunstwerke wie die Mona Lisa ins Feld zu pflügen und zu tun, was ein Bauer eben sonst noch alles so tut. Nach einiger Zeit hat man davon aber trotzdem die Nase voll. Für Landwirtschaftsanhänger (falls es so etwas gibt) in Ordnung, alle anderen spielen lieber was Richtiges. Dennis Blumenthal

Info: www.astragon.de

PREIS/LEISTUNG	63%	AUSREICHEND
GRAFIK	54%	56%
SOUND	15%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sonstige Simulation	
HERSTELLER	Giants/Astragon	
PREIS	Ca. € 17,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, Windows XP	

VIER MAL LICHT
IM DUNKEL DER SPIELE-WELT!



STARK!

EFFEKTIV!

LUXURIÖS!

KULTIG!



PC Games Extended

für passionierte Spieler mit ausgeprägten Vorlieben. Die erweiterte Ausgabe bietet jeden Monat 32 Extraseiten zu einem ausgewählten Topspiel, ein Riesenposter und zwei DVDs.



PC Games DVD

für die Generalisten unter den Zockern. Brandaktuelle Cheats, Tests, Previews zu den wichtigsten Neuerscheinungen und eine DVD mit Vollversion bieten alles, was das Gamerherz begehrt – und das zum Sparpreis.



PC Games Premium

ist sozusagen der Kronleuchter unter den PC-Magazinen. Neben einer PC Games Extended schlummern unter der Silberfolie der Luxusausgabe hochwertige Fanartikel wie Schlüsselbänder oder Booklets.



PC Games: World of Warcraft

für alle eingefleischten WoW-Zocker. Hier finden die Fans des Online-Rollenspiels alle zwei Monate viele nützliche Dinge, die das Leben in Azeroth leichter machen: Karten, Guides und und und.

VON EXPERTEN! FÜR EXPERTEN!

Wenn Ihnen jetzt ein Licht aufgegangen ist, fragen Sie am Kiosk nach der PC Games Ihrer Wahl. Soll Ihre PC Games immer pünktlich im Briefkasten liegen, lässt sie sich auch abonnieren: http://abo.pcgames.de.



ALLES, WAS ZOCKERAUGEN ZUM LEUCHTEN BRINGT ...

Wik & the Fable of Souls



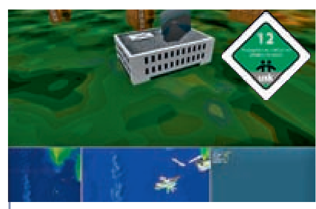
Wik schwingt oben rechts, sein Kumpel wandert unten unbeirrt zum rechten Bildschirmrand.

Wir wollen es uns eigentlich nicht vorstellen, aber Held Wik ist wohl das Ergebnis einer Liaison zwischen einem Punker und einem Frosch. Jedenfalls verkörpern Sie in diesem 120-Level-Abenteuer einen Hüpflurch mit Iro. Der außergewöhnliche Mix aus Action- und Denkspiel ist wie eine Frau simpel zu bedienen – mit zwei Fingern. Ein Rechtsklick veranlasst Wik, zu springen. Klicken Sie links, schnellt seine Zunge heraus. Gezielt wird per Maus. Nun gilt es, raupenähnliche Viecher einzufangen und damit Wiks vorbeihumpelnden Kumpel zu füttern, ehe dieser den Bildschirm verlässt. Schwierigkeit: Um an Raupen zu kommen, müssen Sie diverse erhöhte, schwer erreichbare Stellen erklimmen – etwa Felsen, Bäume, Pilze oder bewegliche Plattformen. Gefragt sind Köpfchen (für den bestmöglichen Weg) und Geschick, wenn Sie sich beispielsweise per Zunge wie Tarzan an einer Liane hin, her und aufwärts schwingen. Ungeduldige sind davon schnell genervt, Fummler werden *Wik & the Fable of Souls* lieben, auch weil von Level zu Level immer neue Spielmerkmale hinzukommen. Erhältlich ist der Titel nur via Internet, wobei wir die Vertriebsplattform Steam empfehlen: Dort zahlen Sie rund 12 statt 19,95 Dollar. Harald Fränkel

Info: www.wikgame.com

PREIS/LEISTUNG	81%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	67%	70%
SOUND	61%	
STEUERUNG	88%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action/Denkspiel	
HERSTELLER	Reflexive/Steamgames.com	
PREIS	Ca. € 8,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, WinXP, Internet	

Fleet Command



PREIS/LEISTUNG	44%	MANGELHAFT
GRAFIK	34%	43%
SOUND	41%	
STEUERUNG	35%	
MEHRSPIELER	40%	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Sonalysts/Steamgames.com	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	233 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HD, Win98 SE	

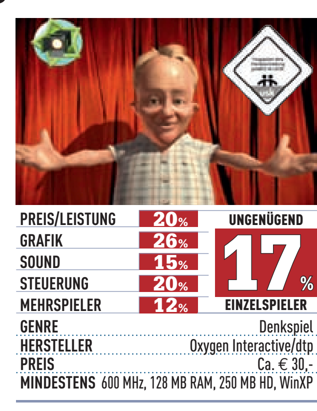
Die Kriegssimulation *Fleet Command* ist wie eine nette, zuvorkommende und gut kochende Frau. Der Haken? Die Frau mißt 1,50 Meter in Höhe und Breite und ist außerdem über 70. Das Spiel ist also übelst hässlich und steinalt. 1999 gab's den Titel bereits, vor Kurzem veröffentlichte es Valve über Steam neu. Hier steuern Sie in 2D-Ansicht Schiffe, Flugzeuge oder Boote aus 16 Nationen wie USA, Russland oder Frankreich und erleben bis ins Detail realitätsnahe Einsätze – sofern es Sie nicht vor der, wie erwähnt, furchtbar antiquierten Technik grault. Uns schon. Alexander Frank

Info: www.sonalystscombatsims.com

Cheggers Party Quiz

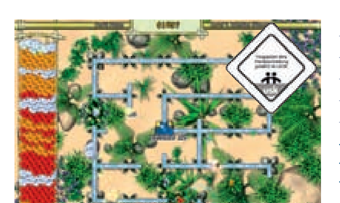
Bei *Cheggers Party Quiz* steigt der Spaßfaktor so schnell wie der Schniedel eines 95-Jährigen – nämlich gar nicht. Ein kleiner, hässlicher Mann namens Cheggers ist Ihr Moderator und führt Sie durch das Frage-Antwort-Spiel. Mit bis zu vier Teilnehmern testen Sie Ihr Wissen in den Themenbereich Film, Fernsehen und Musik. Allerdings haben vier Legastheniker beim Buchstabierwettbewerb mehr Spaß. Die grafische Umsetzung ist weitestgehend angemessen, unter Einfluss von LSD entstanden sein muss. Fazit: Dieses Spiel ist Schrott. Evelyn Miksch

Info: www.oxygengames.net



PREIS/LEISTUNG	20%	UNGENÜGEND
GRAFIK	26%	17%
SOUND	15%	
STEUERUNG	20%	
MEHRSPIELER	12%	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Oxygen Interactive/dtp	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	600 MHz, 128 MB RAM, 250 MB HD, WinXP	

Blumenwunder



PREIS/LEISTUNG	56%	MANGELHAFT
GRAFIK	44%	42%
SOUND	51%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Elephant Games/Frogster	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	600 MHz, 128 MB RAM, 50 MB HD, WinXP	

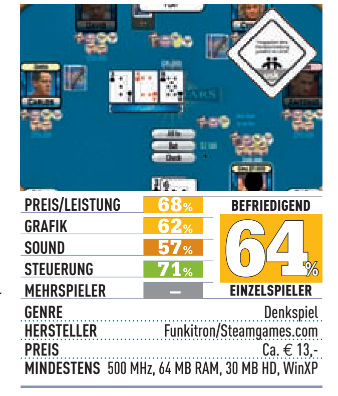
Blumenwunder – das ist nicht etwa der Spitzname des Autors dieser Zeilen, sondern ein weiterer Titel aus der Reihe *Spiele, bei denen man sich fragt, was die Entwickler geraucht und woher sie das Zeug haben.* Ihr Ziel ist, Blumen wachsen zu lassen. Doch nicht irgendwelche Blumen – zu jeder Art erhalten Sie vor Rundenbeginn nette Informationen. Das Bewässern der Blumen geht nach dem *Pipemania*-Prinzip vonstatten: Sie haben eine Wasserquelle und müssen umliegende Rohre so drehen, dass das Wasser zu den Blumen fließt. Verrückt! Dennis Blumenthal

Info: www.fip-publishing.de

Poker Superstars 2

Texas Hold'em Poker ist in aller Munde. Dutzende Spielehersteller werfen alle möglichen virtuellen Umsetzungen des Kartenspiels auf den Markt. Benutzer der Spieleplattform Steam dürfen sich für knappe 20 Dollar, das entspricht aktuell rund 13 Euro, *Poker Superstars 2* herunterladen. Nach bekannten Spielregeln zocken Sie hier gegen Computergegner, die mit den Namen und Gesichtern prominenter Pokerspieler versehen sind. Einen Mehrspieler-Part gibt es nicht. *Poker Superstars 2* ist eine nette Poker-Umsetzung, aber nichts Besonderes. Dennis Blumenthal

Info: www.steampowered.com



PREIS/LEISTUNG	68%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	64%
SOUND	57%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Funkitron/Steamgames.com	
PREIS	Ca. € 13,-	
MINDESTENS	500 MHz, 64 MB RAM, 30 MB HD, WinXP	

Clever!



Ein typischer Level aus *Clever! – Das Spiel, das Wissen schafft.*

Schlechte Spiele zu guten Filmen oder Fernsehsendungen gibt es zuhauf. Gute Spiele zu schlechten Filmen oder Fernsehsendungen dagegen sind schon seltener. Die PC-Umsetzung der Sat1-Wissenschaftssendung *Clever! Die Show, die Wissen schafft* ist im Grunde zwar nur ein billiger Abklatsch der *Crazy Machines*-Reihe von FAKT-Software, macht aber trotzdem Spaß. Wie in *Crazy Machines* basteln Sie mit Werkzeugen wie Sprungfedern, Holzbrettern oder Miniatur-Katapulten in zahlreichen Levels herum, um Ihre Ziele zu erreichen. Diese sind logischerweise denen von *Crazy Machines* ebenfalls sehr ähnlich, also lassen Sie auch hier Luftballons platzen oder befördern bestimmte Gegenstände in die dafür vorgesehenen Bereiche. Die Unterschiede zu *Crazy Machines: Clever!* ist nicht ganz so anspruchsvoll und sieht mit seiner 2D-Optik weniger gut aus als *Crazy Machines 2*, das in 3D daherkommt. Im Grunde ist *Clever!* genau das Richtige für all jene, die das Spielprinzip von *Crazy Machines* mögen, aber selbst nicht ganz so clever sind. Ach ja: Mit der TV-Show hat das Spiel übrigens wenig gemein. Es ist lediglich so, dass Wigald Boning und Barbara Eligmann vom Cover grinsen. Dennis Blumenthal

Info: www.sat1.de/spiele/clever

PREIS/LEISTUNG	81%	GUT
GRAFIK	51%	78%
SOUND	57%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Independent Arts/SevenOne Intermedia	
PREIS	Ca. € 19,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 128 MB RAM, Windows XP	

Razer™

Lachesis™

high precision 3G laser gaming mouse







„Purist mit sehr guter Präzision"
„Razer ist mit der Lachesis der Präzisionsgewinner..."
- PC Games Hardware





„Extrem präzise Maus mit sehr guter Verarbeitung und Technik – neue GameStar-Referenz!"
- GameStar



„...ein Topmodell extremer Gaming-Hardware"
- Hardwareluxx



„...Razer hat sich mit der Lachesis selbst übertroffen"
- PC Gamer (USA)



„An der Razer Lachesis muss sich die Konkurrenz messen lassen. Selbst mit halbierter Auflösung ist die ‚Schlange' noch präziser als die meisten anderen Mäuse."
- CHIP.de



„Die Lachesis ist rasend schnell, arbeitet hypergenau und liegt fantastisch in der Hand. Ein Muss für Zocker!" - SFT

TIRED OF LOSING? UPGRADE TO WIN.

[don't take our word for it... take theirs*]

• 4000dpi Razer Precision 3G Laser™ sensor • 32KB Razer Synapse™ onboard memory • Nine independently programmable Hyperesponse™ buttons • 1000Hz Ultrapolling™ / 1ms response time • On-The-Fly Sensitivity™ adjustment • Variable true dpi setting adjustments in increments of 125dpi • Always-On™ mode



*More awards and reviews at press.razerzone.com

www.razerzone.com

SCHROTT DES MONATS



In den meisten Missionen steht zu Beginn ein Gefängnis bereit. Im Endlosmodus errichten Sie einen kompletten Knast.

»Becksteins Vision von der Games Convention 2008.«

PRISON TYCOON 2: MAXIMUM SECURE
PRISON TYCOON 3: LOCKDOWN
Schlechtes Bauspiel

Schlagen sich die Gefangenen mal nicht, pendeln sie zombieähnlich zwischen den Gebäuden.

»Berlin-Neukölln: endlich kindgerechte Spielplätze.«

Schlägereien stehen im echten Knast sowie in *Prison Tycoon 2* und *3* an der Tagesordnung.

»Ist oft tödlich: Kantinenfraß.«

Bestattungsunternehmer feiern! Nach dem Erscheinen der *Prison Tycoon*-Reihe explodiert die Selbsttötungsrate unter Computerspielern.

„Fürth, 21. April 2008: Am heutigen Tag kam es zu einem tragischen Ereignis. Ein junger Mann sprang aus dem dritten Stock des Computec-Verlagshauses. Er zog die Selbsttötung einer noch schlimmeren Qual vor. Ermittler fanden an seinem Arbeitsplatz einen Abschiedsbrief mit folgendem Inhalt: ‚*Prison Tycoon* 2 und 3? Ein Strick hätte denselben Zweck erfüllt!'"

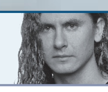
DER KLEINE HORROR-LADEN

Gehirnakrobaten haben es bereits erkannt: Wie es der Name verrät, versetzt Sie die *Prison Tycoon*-Reihe in die Rolle eines Gefängnisleiters. Ihr Job: Gefangene zum Arbeiten zu bewegen und Aufstände niederzuschlagen. Sie haben in beiden Spielen die Wahl zwischen je bis zu 16 Aufträgen oder drei Endlosszenarios. Die Missionen ähneln sich wie ein Ben-Stiller-Film dem anderen: Mal senken Sie die Gewaltrate unter den Gefangenen, mal leiten Sie Ihren Knast bis zu einer bestimmten Sträflingszahl. Motivation kommt dabei nicht auf, denn schon zu Beginn hat der Spieler Zugriff auf alle Aufträge. Abgesehen vom lahmen Spielablauf, der in beiden Titeln praktisch identisch ist, verursacht die Grafik Augenblutungen, Lepra und drei bisher unbekannte Formen von Krebs. Unterboten wird das Ganze noch von der Musik: Sage und schreibe eine einzige nervtötende Melodie untermalt beide Spiele und hört nach je fünf Minuten abrupt auf (zugegeben, das ist dann irgendwo doch ein Pluspunkt). Lediglich die Handlung treibt Sie nicht in den Wahnsinn – es gibt nämlich keine. Eine gute Sache darf nicht unerwähnt bleiben: Verschreibungspflichtige Brech- und Abführmittel sind teurer als die ganze *Prison Tycoon*-Reihe. Teil 2 ist als deutsche Version im Laden erhältlich, der Nachfolger hingegen nur als englische Fassung über den Online-Service Steam. Unsere Empfehlung: Daddeln Sie die Dinger in der Nähe einer Kloschüssel!

Alexander Wenzel

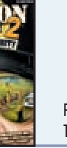
Info: www.valusoft.de

ALEXANDER FRANK



Viele Menschen finden Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen deshalb attraktiv, weil sie sich an dem meist recht hübschen Gewusel nicht sattsehen können. Das gibt's in *Prison Tycoon* auch, allerdings spricht die Spielreihe (ja, auch der hier von uns anno 2006 mit zehn Prozent bewertete erste Teil) dank ihrer Spar-Optik höchstens PC-Masochisten an, denen der Schmerz einer Bindehautentzündung zum Höhepunkt verhilft. Normale Menschen sollten *Prison Tycoon* meiden. Oder es an ihre schlimmsten Feinde verschenken.

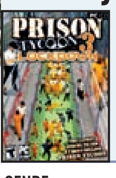
Prison Tycoon 2





PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	8. April 2008
GENRE	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER	Virtual Playground
VERTRIEB	ValuSoft/Valve (Steam)
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

Prison Tycoon3





PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	1. August 2007
GENRE	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER	Virtual Playground
VERTRIEB	ValuSoft/Valve (Steam)
SPRACHE/TEXT	Englisch
VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MB RAM, 64-MB-Grafikkarte, 500 MB HD, Windows 98 (Steam für Teil 3)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im Knast will man gar keine Spielpartner haben.

PREIS/LEISTUNG	15%
GRAFIK	21%
SOUND	11%
STEUERUNG	13%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Eintönige Missionen	-25%
Eeeeeewig laaange Wartezeiten	-23%
Quasi nicht vorhandene Grafik	-20%
PT 2: sehr wenig Gebäude	-10%
PT 3: wenig Gebäude	- 9%
Keine Hintergrundgeschichte	- 7%

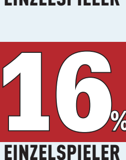
=

Prison Tycoon 2
UNGENÜGEND
Folterinstrumente sollten seit den Genfer Konventionen doch verboten sein! Tsss ...



EINZELSPIELER

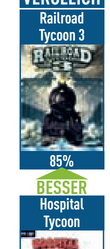
Prison Tycoon 3
UNGENÜGEND
Vorsicht: es besteht die Gefahr, dass Sie spontan erblinden und Ihr Gehirn blutet.



EINZELSPIELER

VERGLEICH

Railroad Tycoon 3



85%

BESSER

Hospital Tycoon



72%

BESSER

Die Dorfbewohner sind nicht so hohl wie Zombies und können auch Waffen benutzen.

>>Kommt vom Land: Bankräuber.<<

RESIDENT EVIL 4

Fluch oder Sägen?



PC ACTION GOLD 8-2007



PC ACTION PREISTIPP 7-2008

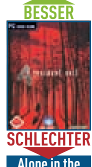
VERGLEICH

Tomb Raider: Legend



90%

BESSER



SCHLECHTER

Alone in the Dark 4



65%

Haben Sie schon mal aufgehört, ein Spiel zu spielen, weil es zu gruselig war? Nicht? Jetzt aber!

In *Resident Evil 4* reisen Sie als Leon Kennedy nach Spanien und begleiten den Helden in der Verfolgerperspektive durch seine Mission. Doch was den Ex-Bullen in Europa erwartet, ist sprichwörtlich eine Monster-Party. Ein geheimnisvoller Kult hat die Tochter des Präsidenten entführt, Leon soll sie finden. Doch Hilfe kann er von den Bewohnern eines einsamen Dorfes im Wald nicht erwarten. Die grunzenden Frauen und Männer gehen mit Mistgabeln und Äxten auf Leon los. Schon die ersten 20 Minuten von *Resident Evil 4* sind spannender als mancher Horrorfilm.

TASTATURFREIE ZONE

Eines vorweg: Die Tastatursteuerung der PC-Fassung sollten Sie gleich außer Acht lassen und ein Gamepad mit zwei Analogsticks einstecken. Und das ist auch gut so, finden wir. Als stinknormaler Shooter wäre *Resident Evil 4* viel zu einfach. Ein besonderes spielerisches Element sind die Actionsequenzen, bei denen der Spieler die auf dem Bildschirm eingeblendeten Tastenkombinationen eingibt. Dabei fühlen Sie sich wie in einem guten Actionfilm.

DAS IST EIN MÄDEL!

Im Verlauf der Geschichte konfrontiert Sie der japanische Horrortitel mit dem wohl schrecklichsten aller Charaktere: Ashley, der Präsidententochter. Das nervige Balg rennt den anrückenden Feinden manchmal dämlich in die Arme. Auch das permanente „Leon, Leon!"-Geschrei geht uns mächtig auf den Senkel. Der Stress ist jedoch von den Machern beabsichtigt und lässt den Adrenalinpegel steigen. Fein! Ab und an ist Ashley sogar unabdingbar, wenn es beispielsweise Schalterrätsel zu lösen gilt, für die zwei Personen nötig sind. Generell hält sich der Rätselanteil in Grenzen: Abitur brauchen Sie für *Resident Evil 4* also nicht. Bei den Waffen haben sich die Entwickler ausgetobt, so darf Leon Scharfschützengewehre, Raketenwerfer und sogar Energiekanonen benutzen.

ENDE GUT, ALLES GUT

Resident Evil 4 gehört zweifellos zu den besten Horror-Spielen der vergangenen Jahre: Super Grafik, extreme Spannung – und jede Menge erstklassig inszenierter Action. Lukasz Ciszewski

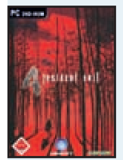
Info: www.juiced2hin.com

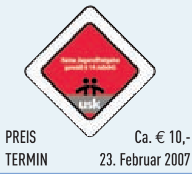


MICHAEL GRILL

Resident Evil 4 habe ich schon auf der Konsole mehrere Male durchgezockt: super Atmosphäre, abgedrehte Gegner, tonnenweise Action – hier passte ganz einfach alles. Umso erstaunter waren wir beim Anzocken der PC-Version: Ohne die grandiosen Lichteffekte aus der Konsolenvorlage wirkte das Gruselspiel auf einmal gar nicht mehr so gruselig. Aber mittlerweile wurde auch hier nachgebessert, *Resident Evil 4* sieht nun auch auf dem PC super aus. Wer's noch nicht gezockt hat, sollte das spätestens jetzt nachholen.

Resident Evil 4





PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	23. Februar 2007
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Capcom
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 7 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In diesem Abenteuer sind Sie ganz auf sich allein gestellt.

TEST IN AUSGABE
5/2007

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	81%
SOUND	80%
STEUERUNG	74%
MEHRSPIELER	-

SEHR GUT
Das beste Horror-Abenteuer der Welt – dank Optik-Patch gilt das auch auf dem PC.



85% ABGEWERTET

EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTINAUSGABE
Emergency 4	Strategie	Take 2	60%	€ 10,-	6/06
FIFA 08	Sportspiel	Electronic Arts	75%	€ 20,-	12/07
Jade Empire: Special Edition	Rollenspiel	Take 2	75%	€ 10,-	4/07
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	68%	€ 20,-	3/08
Moto GP 07	Rennspiel	THQ	81%	€ 20,-	12/07
Nostradamus: Die letzte Prophezeiung	Adventure	Peter Games	64%	€ 20,-	2/08
Paraworld	Strategie	Sunflowers	80%	€ 17,-	10/06
Penumbra: Im Halbschatten	Adventure	Kalypso	66%	€ 20,-	6/07
Resident Evil 4	Action	Ubisoft	85%	€ 10,-	5/07
Rollercoaster Tycoon 3: Deluxe Edition Inkl. *Rollercoaster Tycoon 3*, Erweiterungen *Soaked* & *Wild*	Simulation	Atari	72%	€ 10,-	12/04
Sudden Strike Universe Inkl. *Sudden Strike 1 & 2, SS: Forever, SS: Resource War, SS: Total Victory, Total War 1 & 2*	Strategie	Koch Media	70%	€ 10,-	7/02
Theatre of War	Strategie	Kalypso	70%	€ 20,-	1/08


Juiced 2: Hot Import Nights


Paraworld


FIFA 08



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!


Platz 1

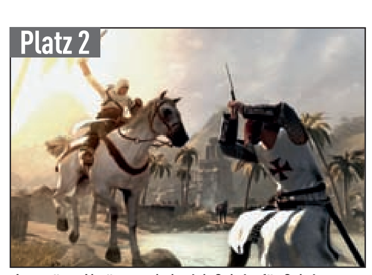
Kampf um die Vormachtstellung: *Call of Duty 4: Modern Warfare* hat Platz 1 zurückerobert.

Dauerbrenner

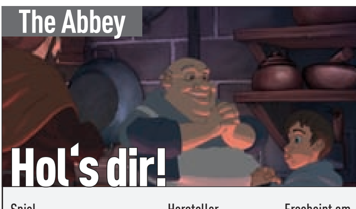


Mehr als drei Jahre ist es her, seit *Counter-Strike: Source* veröffentlicht wurde – und nach wie vor gehört das Teil zu den beliebtesten Spielen überhaupt! Auch dieses Mal sicherte sich der Titel einen Platz unter den fünf populärsten Spielen unserer Leser.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (3)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
2	▲ (9)	Assassin's Creed	5/2008	86%	Ubisoft Montreal
3	▼ (2)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
4	▲ (8)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
5	▲ (11)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	90%	GSC Gameworld
6	▲ (NEU)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
7	▼ (1)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	11/2007	72%	Blue Byte
8	▲ (13)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
9	▲ (15)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
10	▼ (5)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Art
11	▲ (12)	Company of Heroes	11/2006	90%	Relic Entertainment
12	▼ (6)	Frontlines: Fuel of War	3/2008	86%	Kaos Studios
13	▼ (7)	Die Sims 2	10/2004	87%	Maxis
14	▼ (4)	The Witcher	1/2008	86%	CD Projekt
15	▼ (10)	Team Fortress 2	1/2008	89%	Valve


Platz 2

Attentäter Altaïr meuchelt sich Schritt für Schritt an die Spitze. Diesen Monat: Platz 2!


The Abbey

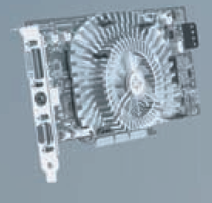
Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Age of Conan: Hyborian Adv.	Funcom	20. Mai
Alone in the Dark	Eden Games	20. Juni
DSF Basketball Manager 08	Greencode	22. Mai
Emergency 4	Sixteen Tons	16. Mai
Goin' Downtown	Silver Style	15. Mai
Lego: Indiana Jones	Lucas Arts	5. Juni
Mass Effect	Bioware	5. Juni
Radsport Manager Evo. 08	Flashpoint	20. Juni
Sins of a Solar Empire	Ironclad Games	12. Juni
Sim City Soc.: Reisewelten D.	Tilted Mill	19. Juni
Supreme Ruler 2020	Battlegoat Studios	15. Mai
The Abbey	Alcachofa Soft	26. Mai

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





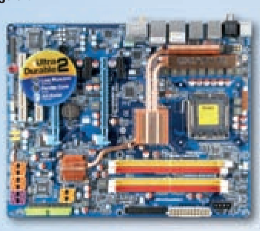

MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A-H/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / 780G	D2+	89,-
M3N-H/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2+ / GF8300	D2+	84,-
M3N-HT Deluxe/HDMI	S, V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	189,-
M3N-HT Del./MemPipe	S, V, GL, sA	AM2+ / nF780a	D2	209,-
Crosshair II Formula	S, V, GL, F, sA	AM2+ / nF780a-SLI	D2+	239,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	69,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	79,-
P5N-T Deluxe	S, GL, F, sA	775 / nF780i-SLI	D2	199,-
Striker II Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF790-uSLI	D3	329,-
P5KPL-E	S, V, GL, sA	775 / G31	D2	64,-
P5E-VM HDMI	µATX, S, V, GL, sA	775 / G35	D2	109,-
P5K PRO	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	104,-
P5E	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	164,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	199,-
Rampage Formula	S, GL, F, sA	775 / X48	D2	234,-
P5E3 Prem./WiFi-AP@n	S, WL, F, sA	775 / X48	D3	299,-

Sockel 775 Mainboard

GIGABYTE GA-X48-DQ6

- INTEL® X48 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x S-ATA II RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- 8x USB 2.0, 2x FireWire
- 8-Kanal HD-Sound
- 2x Gigabit-LAN
- ATX

199,- GIGABYTE TECHNOLOGY

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AL.Dual-eSATA2	S, GL, sA	AM2 / nF3-250	D2	59,-
A780 FullDisplay	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	74,-
939N68PV-GLAN	µATX, V, GL, sA	939 / nF630a	D	62,-
P4i65G	µATX, S, V, L	478 / 865G	D	49,-
Penryn1600SLI-110dB	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	74,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, V, L	775 / 945GC	D2	36,-
Wolfd.1333-GLAN/M2	µATX, V, GL	775 / 945GC-A2	D2	39,-
4Core1600Twins-P35	S, GL	775 / P35	D3	67,-
4Core1600P35-WiFi	S, WL, sA	775 / P35	D3	89,-
4Core1600P35-WiFi+	S, WL, F, sA	775 / P35	D3	99,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA78GM-S2H	µATX, V, GL, F, sA	AM2+ / 780G	D2	79,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2+ / 790X	D2	99,-
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	49,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	57,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	59,-
750SLI-DS4	S, GL, sA	775 / nF750i-SLI	D2	99,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	89,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	59,-
EP35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	229,-
X48-DQ6	S, GL, sA	775 / X48	D2	199,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9AG Neo2-Digital	S, V, GL, F, sA	AM2 / RS690G	D2	59,-
K9N Neo-F V3	S, GL, sA	AM2 / nF560	D2	59,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	99,-
K8T Neo2-F v2.0	S, GL	939 / K8T800P	D+	44,-
PM9M-V	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M900	D2	37,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P31 Neo-F	S, GL	775 / P31	D2	59,-
P35 Neo2-FR	S, GL, sA	775 / P35	D2	97,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AX78	S, GL, sA	AM2+ / AMD770	D2	62,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	62,-
Fatal1ty FP-IN9 SLI	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2	74,-
I-45C	µATX, S, V, GL	775 / 945GC	D2	42,-
AW9D-MAX	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	79,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	69,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	89,-
IP35 Pro	S, WL, F, sA	775 / P35	D2	124,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	159,-
IX48-MAX	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	224,-

Verwendbare Speicherbausteine: D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / D3: DDR3-RAM / +: unterstützt auch ECC
Ausstattungsmerkmale: WL: Wireless LAN / GL: Gigabit LAN / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / V: VGA / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512	49,-	54,-
E2200	Conroe-L	2,2	2x 512	59,-	64,-
E2220	Conroe-L	2,4	2x 512	74,-	

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	89,-	94,-
E6550	Conroe	2,33	2x 2.048	129,-	134,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	149,-	154,-
E8400	Wolfdale	3,0	2x 3.072	179,-	189,-
E8500	Wolfdale	3,16	2x 3.072		269,-

Core™ 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	179,-	184,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		199,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144	829,-	839,-
QX9770	Yorkfield	3,2	2x 6.144	1.249,-	

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	54,-	59,-
4200+	Brisbane DO	2,2	2x 512	49,-	
4400+	Brisbane DO	2,3	2x 512	44,-	54,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512	69,-	74,-
5200+	Brisbane DO	2,7	2x 512	74,-	79,-
5600+	Windsor	2,8	2x 1.024	89,-	99,-
6400+	Windsor	3,2	2x 1.024		139,-
4450e	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	
4850e	Brisbane EE	2,1	2x 512	74,-	

Phenom™ (AM2+)		GHz	Cache	tray	PIB
X3 8650	Toliman	2,3	3x 512		129,-
X3 8750	Toliman	2,4	3x 512		159,-
X4 9550	Agena	2,2	4x 512		159,-
X4 9750	Agena	2,4	4x 512		174,-
X4 9850	Agena	2,4	4x 512		199,-

RAM

Tagespreise!

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	36,-	33,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	38,-	35,-
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	49,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	68,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 4-4-4	78,-	

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	40,-	36,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	43,-	44,-
DDR2 HyperX	2,0 GB	800 / 5-5-5	50,-	
DDR2 HyperX	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	58,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	44,-	39,-
DDR2	2,0 GB	1.066 / 5-5-5	62,-	79,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	
DDR2 Ultra	4,0 GB	800 / 4-4-4	102,-	
DDR2 Black Dragon*	8,0 GB	800 / 5-5-5	180,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold*	8,0 GB	800 / 5-5-5	160,-	
DDR2 XTC Platinum*	8,0 GB	800 / 5-4-4	168,-	
DDR3 Gold	2,0 GB	1.066 / 7-7-7	90,-	97,-
DDR3 Platinum	2,0 GB	1.333 / 7-7-7	120,-	109,-

Single: Preis für ein Speichermodul / Kit: Preis für zwei identische Module / * Quad Kit: Preis für vier identische Module

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200LE TC256/TD	PCIe	64-DD / 6200LE TC	22,90
EN8500GT Sil. Magic/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	59,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	88,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	512-G3 / 8800GTS	199,-
EN9600GT/HTDI	PCIe	512-G3 / 9600GT	149,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	69,-

MSI		MB / Chip	€
NX8800GT-T2D Zilent	PCIe	512-G3 / 8800GT	189,-
NX8800GTS-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GTS	234,-
NX9600GT-T2D-OC	PCIe	512-G3 / 9600GT	149,-
NX6200AX-TDLF	AGP	128-DD / 6200AX	27,90
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	89,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8800GT-512M	PCIe	512-G3 / 8800GT	149,-
PX9600GT	PCIe	512-G3 / 9600GT	129,-
PX9800GTX	PCIe	512-G3 / 9800GTX	259,-
PX9800GX2	PCIe	1.024-G3 / 9800GX2	429,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
GF8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	79,-
GF8800GT Super+	PCIe	1.024-G3 / 8800GT	189,-
GF9600GT Super	PCIe	512-G3 / 9600GT	114,-

XFX		MB / Chip	€
GF8800GTS XXX	PCIe	512-G3 / 8800GTS	199,-
GF9800GTX XXX 740M	PCIe	512-G3 / 9800GTX	299,-
6200A	AGP	256-D2 / 6200	34,-
7900GS	AGP	512-G3 / 7900GS	134,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAH3450/HTP	PCIe	256-D2 / HD3450	34,-
EAH3650 Silent/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3650	79,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	512-G3 / HD3850	144,-
EAH3870X2 TOP/G/3DHTI	PCIe	1.024-G3 / HD3870	329,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
RX1650PRO	PCIe	512-D2 / X1650PRO	44,-
HD3870 Ultimate	PCIe	512-G4 / HD3870	179,-
HD3870 X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870	329,-
HD3850	AGP	512-G3 / HD3850	149,-

MSI		MB / Chip	€
RX1550	PCIe	128-D2 / X1550	19,90
RX3650-T2D512-OC	PCIe	512-G3 / HD3650	74,-
RX3870-T2D E-OC	PCIe	512-G4 / HD3870	159,-
RX2600PRO-T2D Z/D2	AGP	512-D2 / HD2600PRO	77,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
CGAX-3652DDY	PCIe	512-D2 / HD3650	59,-
CGAX-3852DD	PCIe	512-G3 / HD3850	119,-
CGAX-38724X2	PCIe	1.024-G3 / HD3870	329,-

GECUBE		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	109,-
HD3870 Turbo	PCIe	512-G4 / HD3870	169,-
HD3870 X-Turbo III	PCIe	512-G4 / HD3870	154,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
HD3850	PCIe	512-G3 / HD3850	114,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	49,-
HD2600PRO	AGP	512-D2 / HD2600PRO	69,-

FESTPLATTEN

IDE

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	59,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	79,-
ST3750640A	U-100	750	11 / 16 / 7.200	129,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD3200AAKB	U-100	320	9 / 16 / 7.200	59,-
WD4000AAKB	U-100	400	9 / 16 / 7.200	74,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	84,-

S-ATA

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160815AS	SATA2	160	11 / 8 / 7.200	37,-
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	41,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	72,-
ST3500320NS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	84,-
ST3750330AS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	119,-
ST3750330NS	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	159,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	189,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	199,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD360ADFD	SATA	36	4 / 16 / 10.000	91,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	164,-
WD2500AAJS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	51,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5001ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	84,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	119,-
WD1000FYPS	SATA2	1.000	9 / 16 / 5.400	164,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD200HJ	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	37,-
HD250HJ	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	39,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	49,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	61,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	89,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	139,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	39,-
HDP725032	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	54,-
HDT725050 OEM	SATA2	500	8 / 8 / 7.200	89,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	124,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	199,-

DVD-LAUFWERKE

DVD-Brenner

SAMSUNG SH-S223F

- Schreiben: 22x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 16x DVD+R DL, 12x DVD-R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- Buffer Underrun Schutz
- 2 MB Cache • S-ATA
- schwarze Frontblende
- bulk



32,90 SAMSUNG

DVD±RW

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PIONEER DVR-215D*	20x / 10x	32,90	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SONY NEC AD-7191S*	20x / 8x	34,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		57,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-
SAMSUNG SE-S204N	20x / 16x		57,-

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-2014L1*	20x / 8x		37,-
LITEON DH-20A4P-05C	20x / 8x	32,-	
PIONEER DVR-115D*	20x / 10x	32,90	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	34,-	37,90
SONY NEC AD-7203A*	20x / 12x	34,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

Blu-ray

S-ATA	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GGW-H20LRB liest auch HD DVD	6x / 2x		229,-
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	249,-	



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.




Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	39,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	47,-
WN121T RangeMax NEXT	300	USB2.0	56,-
WPN824 RangeMax	108	Router	64,-
WNR854T RangeMax NEXT	300	Gigabit Router	144,-
WNHDEB111	300	2x Access Point	179,-

PCIe Grafikkarte

GAINWARD BP9600GT GS

- NVIDIA® GeForce® 9600 GT Grafikchip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 700 MHz Chiptakt • 2.000 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1 • SLI™ Ready
- 2x DVI-I (HDCP, Dual Link), TV-Out, HDMI
- Golden Sample • Retail



129,- GAINWARD BEYOND YOUR SENSES

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	23,-
WUSB54GC	54	USB2.0	23,-
WAG200G	54	Router	59,-
WAP54G	54	Access Point	55,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick N	300	USB2.0-Stick	72,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7270	300	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	54,-
DWA-556	300	PCIe x1	69,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	24,-
DIR-655	300	Gigabit Router	159,-
DAP-1353	300	Access Point	144,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	47,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-

Switches

ASUS	Mbit/s	Ports	€
GigaX 1005	10/100	5	14,90
GigaX 1105N	Gigabit	5	42,-
GigaX 1008	10/100	8	18,90
GigaX 1108N	Gigabit	8	61,-

D-LINK	Mbit/s	Ports	€
DES-1005D	10/100	5	19,-
DGS-1005D	Gigabit	5	39,-
DES-1008D	10/100	8	26,-
DGS-1008D	Gigabit	8	59,-
DES-1016D	10/100	16	59,-

TFT-MONITORE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
VW195U bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	199,-
LS201 bl	5	20,0	DVI-D	314,-
VW222S bl	2	22,0		209,-
PG221 bl	2	22,0	USB, DVI-D (HDCP)	469,-
MK241H bl	2	24,0	HDMI	499,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
o.display 3.1_19" wi	2	19,0	USB, DVI-D	199,-
2225 S1W si	5	22,0		209,-
o.display 2.1_22" wi	5	22,0	DVI-D (HDCP)	214,-
o.display 4.1_24" wi	2	24,0	HDMI	399,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BF bl	2	19,0	DVI-D	224,-
2032BW bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	199,-
206BW bl	2	20,0	DVI-D (HDCP)	214,-
226BW bl	2	22,0	DVI-D (HDCP)	259,-
245B bl	5	24,0	DVI-D (HDCP)	359,-
2693HM bl	5	26,0	DVI-D, HDMI	599,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
G900 si	5	19,0	DVI-D	179,-
E900 bl	5	19,0	DVI-D	189,-
X900 bl	2	19,0	DVI-D	189,-
FP222WH si	5	22,0	DVI-D, HDMI	264,-
G2400W bl	5	24,0	DVI-D, HDMI	354,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S si o. bl	2	19,0	DVI-D (HDCP)	194,-
E2003WS-B1 bl	2	20,1	DVI-D	194,-
E2201W-B2 bl	2	22,0	DVI-D	234,-
E2403WS-B1 bl	2	24,0	HDMI	334,-
B2403WS-B1 bl	2	24,0	HDMI	369,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1932SE gr o. bl	8	19,0	DVI-D	389,-
S2231WE gr o. bl	8	22,0	USB, DVI-I (HDCP)	579,-
S2431WH gr o. bl	6	24,0	USB, DVI-I	729,-

Farben: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau / wi = Weiß

EINGABE & GAMING

Tastaturen

MICROSOFT	Anschluss	€
Comfort Curve Keyboard 2000	USB	18,90
Wireless Optical Desktop 700 v2	USB	27,-
Reclusa Gaming Keyboard	USB	54,-

LOGITECH	Anschluss	€
G11 Keyboard	USB	49,90
G15 Keyboard refresh	USB	69,-

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
LX8 Cordless Laser Mouse	USB	30,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	56,-
G9 Laser Mouse	USB	69,-
MX Air	USB	114,-

RAZER	Anschluss	€
Diamondback 3G	USB	49,-
DeathAdder	USB	59,-
Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
Lachesis	USB	79,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Habu Gaming Mouse	USB	52,-
SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-

STELLSERIES	Anschluss	€
Ikari Optical	USB	39,-
Ikari Laser	USB	66,-

SAITEK	Anschluss	€
Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	36,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-662	Stahl, si	Midi	1	4 / 4	34,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	27,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-A59B	Alu, bl	Midi	2	4 / 4	89,-
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	79,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Avenger Economy	Stahl, bl	Midi	--	7 / 4	31,-
Rebel9 Economy	Stahl, bl	Midi	--	5 / 9	34,90
Rebel9 Value	Stahl, bl	Midi	2	5 / 9	44,90

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
GT-1000	Alu, si	Midi	3	5 / 4	349,-
GT-1000	Alu, bl	Midi	3	5 / 4	349,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
ENERMAX PRO82+	385 W	ATX2	59,-
ENERMAX MODU82+	425 W	ATX2	79,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	94,-
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	179,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	299,-
HEC 400AR-PTFR	400 W	ATX2	37,-
OCZ StealthXStream	500 W	ATX2	59,-
OCZ GameXStream	600 W	ATX2	94,-
PC POWER Silencer 750 Quad	750 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	29,90
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	44,-
SEASONIC S12II-330HB	330 W	ATX2	54,-
SEASONIC M12II-500	500 W	ATX2	119,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	89,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	119,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Titanium B801XPH	Core 2 Duo E4500	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	499,-
Brilliant B801VUE	Athlon64 X2 6400+	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	1.024 MB ATI Radeon HD3870 X2	1.099,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.149,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Eee PC 4G T-Mobile	Celeron M (0,9 GHz)	7,0	512 MB	4 GB	--	WLAN, Linux	299,-
C90S-AK037C	Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.079,-
F8SN-4S001G	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	14,1	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Ultimate	1.239,-
V1SN-AJ009E	Core 2 Duo T7700 (2,4 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Business	1.359,-
M51SN-AS029C	Core 2 Duo T8300 (2,4 GHz)	15,4	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.119,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R60-Aura T2370 Dyluna	Dual-Core T2370 (1,73 GHz)	15,4	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	599,-
R700-Aura T8100 Deager	Core 2 Duo T8100 (2,1 GHz)	17,0	2.048 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
R700-Aura T9300 Dillen	Core 2 Duo T9300 (2,5 GHz)	17,0	3.072 MB	250 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
X65-Pro T7500 Bekumar	Core 2 Duo T7500 (2,2 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.539,-

MICROSOFT Betriebssysteme sind vorinstallierte OEM-Versionen

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Audigy SE OEM	PCI	19,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	33,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Pro.	PCI	94,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-900	Klinke	39,-
SHARKOON Cosmic 5.1 II	Klinke	29,90
STEELSERIES Siberia Full-size	USB	79,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	44,90
SENNHEISER PC 161	Klinke	66,-

GAMES

15,4" Notebook

LG E510-L.APMCG

- INTEL® Pentium® Dual-Core T2370 (1,73 GHz)
- 15,4" Glare TFT-Display
- 2.048 MB RAM • 200 GB Festplatte
- DVD±RW DL Multi Laufwerk
- Cardreader • LAN, Wireless LAN
- MS Windows® Vista® Home Premium (OEM)



599,- LG

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires	13,-
Flight Simulator X	36,-
Flight Simulator X - Professional Edition	44,-
Fussballmanager 07	20,-
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	17,-
Need for Speed pro Street	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Sam & Max Season One	27,90
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Strategie	€
Anno 1701	42,-
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	25,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142 Northern Strike Pack	8,90

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Von links: Jennifer Marsh, ihr Kollege Griffin Dowd und ein Sondereinsatz-Kommando des FBI stürmen das Haus eines Verdächtigen.

»Weib, stell da den Grill auf und sorg dafür, dass wir nach dem Einsatz was zum Essen haben!«

»Sex-Hotline: „Ja, ich bin schon ganz feucht!"«

FBI-Ermittlerin Jennifer Marsh (Diane Lane) gerät in ein Unwetter. Wäre sie bloß nicht aus dem Auto gestiegen ...

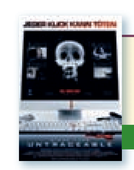
KINO Untraceable

Viele Webseiten bemühen sich vergeblich um hohe Klickzahlen. Dabei ist es gar nicht so schwer. Zumindest nicht im Thriller *Untraceable*.

THRILLER | Die Besucherzahlen der Webseite Killwithme.com steigen in Millionenhöhe, als ihr Betreiber zunächst ein Kätzchen und anschließend ein gefesseltes Opfer nach dem anderen als Video live ins Internet überträgt. Beim Filmen allein bleibt es jedoch nicht: Je mehr Nutzer sich die fragwürdige Homepage ansehen, desto schneller löst ein Mechanismus aus, der die Pechvögel auf eine ziemlich perfide Weise dahinscheiden lässt. Und da im Internet solche Szenen stellenweise mehr Interesse wecken als Pornos, überlebt bereits das zweite Opfer nur wenige Stunden.

FRAU UND TECHNIK

Immerhin hängt die FBI-Spezialistin für Internet-Kriminalität Jennifer Marsh (Diane Lane) an der digitalen Spur des Mörders. Doch selbst als sie dessen Webseite mit ihren Mitteln offline schaltet, ändert sich binnen weniger Sekunden der Server, sodass die brutale Live-Übertragung immer mehr Nutzer anzieht. Als Jennifers Arbeitskollege dem Mörder ins Netz geht, explodieren die Besucherzahlen gar ... *Untraceable* ist ein spannender und vor allem realitätsnaher Thriller, der den Zuschauer mit der eigenen Gafferlust konfrontiert und zum Nachdenken anregt. Wer sich schon mal (aus welchen Gründen auch immer) irgendwelche makabren Filmchen im Netz angesehen und die dämlichen Kommentare anderer Nutzer darunter gelesen hat, erkennt auch die Kritik an der Sensationslust gelangweilter Internet-Surfer. Lediglich an manchen Stellen beim Spannungsaufbau bedient sich der Streifen einiger ausgelutschter Filmklischees. Schade, denn wenn man schon „moderne Verbrechen" thematisiert, dann sollten antike Szenen à la „Mörder auf dem Rücksitz im Auto – Überraschung!" dem Zuschauer nicht den Spaß verderben. Abgesehen davon ist *Untraceable* aber sehr gelungen. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	101 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

DVD Aktion Mutante

Eine Gruppe Schwerbehinderter kämpft mit harten Bandagen gegen das System. Klingt fast ein wenig nach der PC ACTION.

KOMÖDIE | Wir schreiben das Jahr 2012, die Menschheit wird von Reichen und Schönen beherrscht. Nur eine Gruppe behinderter Freaks, bekannt unter dem Namen „Aktion Mutante", führt einen Untergrundkampf gegen das System. Unter der Führung des entstellten Ramón, des kriminellen Superhirns, machen sich die siamesischen Zwillinge Alex und Juan, Cesar Ravenstein, gefürchtet wegen seines Fünf-Kilo-TNT-Brust-Implantats, der 50-fach vorbestrafte Mechaniker José, der vollkommen vertrottelte und taube Gonzales und der bucklige, zwergwüchsige, jüdische, schwule Freimauerer-Kommunist Montero auf, die Industriellen-Tochter Patricia zu entführen. Dass die Erfolgsaussichten so groß wie Kollege Wollners Gemächt sind, liegt auf der Hand.

MISSION IMPOSSIBLE

So witzig und abgedreht die Geschichte des Films auch klingt, das Endresultat ist eher mau. Der 1993 produzierte Mix aus Sozialkritik, schwarzem Humor, Slapstick und exzessiver Gewalt hat zwar durchaus seine Momente, ist aber großteils Brachial-Blödelei mit einigen Längen – und verbesserungswürdiger deutscher Synchronisation. Für einen DVD-Abend mit viel Bier geht *Aktion Mutante* okay, mehr aber auch nicht. Michael Grill



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	91 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



»Ich hab Sahne aufm Kopf, ich bin 'ne Torte.«

Bei der Hochzeit einer Milliardärstocher schlägt „Aktion Mutante" zu.



KINO Abgedreht



Jerry (Jack Black) und Mike (Mos Def) drehen gerade die geschwedete Fassung von *Ghostbusters*.

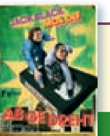


»Und einmal, im Ferienlager ...«

Die beiden durchgeknallten Protagonisten arbeiten an einer Neuauflage von *Miss Daisy und ihr Chauffeur*.

Schweden ist im Bezug auf Filme ein Entwicklungsland. „Geschwedete" Filme sind aber ein Kassenschlager.

KOMÖDIE | Was würden Sie tun, wenn Sie die Aufsicht über die Videothek Ihres Chefs hätten und ein paranoider Nachbar alle Filme löschen würde? Heulend davonlaufen? Alle umbringen? Mike und Jerry sind in dieser Situation und haben eine viel bessere Idee: Sie „schweden" die verloren gegangenen Filme. Bedeutet: Die beiden schnappen sich eine Kamera, stellen einen Mechaniker und eine Wäschereiaushilfe als Schauspieler ein und drehen ihre eigenen Versionen der Blockbuster. Da wird Christbaumschmuck kurzerhand zum Plasmastrahl, Pizza zu Hirnmasse und ein Spielplatz zum Hochhaus umfunktioniert. Zum Brüllen komisch, fantastisch besetzt, nur das ernste Finale lässt den Zuschauer ein wenig verstört zurück. Trotzdem: Unbedingt anschauen! Jürgen Krauß



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	101 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT

DVD Right to Die



»Gefährlich: rumänische Solarien.«

Abbey ist nach einem Unfall stark verstümmelt und dem Tode nahe.

Die Diskussion über aktive Sterbehilfe flammt wieder auf – in *Right to Die*!

HORROR | Zahnarzt Cliff (Martin Donovan) und seine attraktive Frau Abbey fahren durch eine neblige Nacht. Es kommt zu einem Unfall, bei dem Abbey schwere Verbrennungen erleidet und nun dem Tod nahe ist. Blöd, dass sie kurz zuvor herausgefunden hat, dass Cliff es mit dem siebten Gebot („Du sollst nicht ehebrechen") nicht so ganz genau nimmt. Als Abbey für einen kurzen Moment klinisch tot ist, erscheint ihr Geist bei Cliff und versucht ihn zu töten. Plötzlich liegt Cliff sehr viel daran, dass seine Frau weiterlebt – und wenn sie jahrelang nur an Maschinen hängt und ihr Dasein im Koma fristet. Damit Abbey jedoch weiterleben kann, muss Cliff frische Haut für sie besorgen ... Regisseur Rob Schmidt (*Wrong Turn*) hat mit *Right to Die* eine nette Episode für die amerikanische Horrorserie *Masters of Horror* geschaffen. Hierzulande erscheinen die Episoden als eigenständige Filme und kosten trotzdem satte 15 Euro. Für eine knappe Stunde mittelmäßiger Unterhaltung nicht gerade günstig, zum Ausleihen für einen Abend aber in Ordnung. Dennis Blumenthal



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	56 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Aliens vs. Predator 2: Requiem

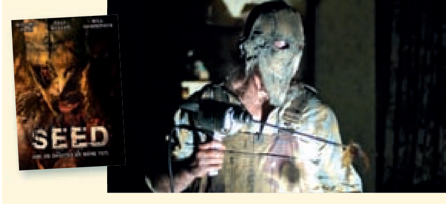
Action | Wer Teil 1 schon mittelmäßig fand, wird *Alien vs. Predator 2* erst recht hassen. Die flache Story von der Jagd eines Predator-Außerirdischen auf seine entflohene Alien-Krabbel-Brut beeindruckt allenfalls Vorschulkinder. Die acht Minuten längere Extended-Fassung braucht daher auch niemand. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	89 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND

DVD Hitman: Extended Edition

Action | Schon im Kino war *Hitman: Jeder stirbt alleine* ein Erlebnis. Als böses Gegenstück zu James Bond zeigt Nummer 47, dass es doch gute Filme zu Computerspielen gibt. Die längere DVD-Fassung sorgt mit diversen Extras wie geschnittenen Szenen inklusive eines alternativen Endes für das i-Tüpfelchen. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD Seed

Horror | *Bierfest, Postal, Seed* – *Gladiator*-Schauspieler Ralf Moeller mausert sich zum C-Movie-Stern. In *Seed* wütet ein irrer Maskenmörder und verbreitet eine ähnlich drückende Atmosphäre wie *Blair Witch Project*. Das ändert jedoch nichts daran, dass der Boll-Ekelstreifen über weite Strecken einfach langweilig ist. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	80 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



DVD King of California

Tragikkomödie | Charlie (Michael Douglas) kommt aus der Nervenklinik. Jetzt meint er, einem Schatz aus dem 17. Jahrhundert auf der Spur zu sein. Dumm: Das Gold liegt unter einem Supermarkt. Trotz Hollywoodstars und netter Story springt am Ende nur ein Film ohne Überraschungen und auf gutem Fernsehniveau heraus. (HFR)

FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



The Hellacopters

Head Off | Nach 15 Jahren intensivem Rock 'n' Roll werfen die fünf Schweden die E-Gitarre ins Korn. Zum Schluss lassen Sie es allerdings noch einmal richtig krachen und verwöhnen die Fans mit einer der besten Hellacopters-Platten. Die zwölf Lieder sind allesamt Cover-Versionen eher unbekannter Bands wie zum Beispiel den Peepshows oder The Robots. Dennoch hören sich die tanzbaren Stücke ganz und gar nach den Hellacopters an: dreckig, direkt und manchmal auch ein wenig poppig. Ein guter Abschluss einer wundervollen Band – ganz in Dur. (RW)

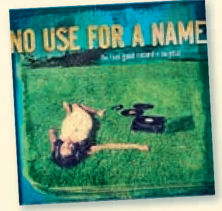
LABEL	Wild Kingdom/Rough Trade
WERTUNG:	GUT

Emil Bulls



The Black Path | Nach dem Aha-Cover „Take on me" und dem Club-Hit „Smells like Rock 'n' Roll" von 2001 wurde es auffällig ruhig um das Quintett aus München – das harte Tourleben forderte seinen Tribut. Mit neuer Energie und dem Großkonzern Sony BMG im Rücken wollen es die Herren noch mal wissen und beeindrucken mit einem Stilmix, der sich am besten als gelungene Mischung aus den Deftones und Soulfly beschreiben lässt. Das neue Material ist auf jeden Fall um Längen härter als die früheren Scheiben. Gut so. (RW)

LABEL	Drakkar/Sony BMG
WERTUNG:	GUT



No Use for a Name

The Feel Good Record of the Year | Der Name ist Programm: Die 15 flotten Ohrwürmer machen dermaßen Laune, dass der Tag eigentlich nur gut werden kann. Die Band macht Skate-Punk – im weiten Sinne: Die einzelnen Lieder unterscheiden sich wesentlich mehr voneinander, als es zum Beispiel bei den Kollegen von Nofx oder Bad Religion der Fall ist. So haben die Kalifornier neben den genreüblichen Vollgalopp-Songs auch ruhigere Nummern dabei, die ordentlich ins Tanzbein fahren. Im Spätsommer kommen die bunten Vögel voraussichtlich auf Deutschlandtournee. (RW)

LABEL	Fat Wreck/SPV
WERTUNG:	GUT

Klassiker des Monats:

AC/DC



If you want Blood | Die sehr wahrscheinlich beste Band der Welt schaffte sich mit dieser Platte selbst ein Denkmal. Niemals vorher ist es gelungen, die Live-Atmosphäre und Energie einer Rockgruppe so gut zu konservieren wie bei dieser Aufnahme. Bereits dem ersten Lied merkt man die knisternde Spannung der Stimme von Kult-Sänger Bon Scott an. Ein Rock-'n'-Roll-Feuerwerk in zwölf Akten. Kaufen! (RW)

LABEL	Epc/Sony BMG
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Testament



»Der Proktologe und seine hübschen Arzthelferinnen.«

Von links: Paul Bostaph (Schlagzeug), Alex Skolnick (Gitarre), Chuck Billy (Gebrüll), Eric Peterson (Gitarre) und Greg Christian (Bass).

Nach vielen Besetzungswechseln treten die düsteren Gestalten aus San Francisco das erste Mal seit 1990 wieder mit der Originaltruppe an – bis auf den Schlagzeuger. Der Neue ist jedoch auch kein Unbekannter.

THE FORMATION OF DAMNATION | Es gibt Menschen, die können den Hals einfach nicht voll bekommen. Paul Bostaph scheint einer von ihnen zu sein. Der Ausnahme-Drummer (ehemals Slayer und Forbidden) hat fast mehr Nebenjobs an der Backe als Haare auf dem Kopf. Eben erst mit Exodus aus dem Studio gekommen (wir berichteten in Ausgabe 06/08), schon reist er mit den anderen vier Testament-Veteranen um den Globus. Spaß wird er dabei sicherlich haben, denn den elf ziemlich rau produzierten Songs merkt man die Spielfreude deutlich an. Obwohl die Platte beileibe nicht so rasend schnell wie die frühen Werke Ende der 80er ausfällt, sorgt das exakte Zusammenspiel der inzwischen versierten Musiker für ordentlich Druck. Hin und wieder übertreiben es die Gitarristen mit ihrem ständigen Gekniedel – schließlich ist Testament eine Thrash-Metal-Band und kein Dream Theater-Ableger. Verwunderlich ist das allerdings nicht, bedenkt man, dass Griffbrett-Flitzer Alex Skolnick seine Brötchen in den vergangenen Jahren mit Jazz-Musik verdient hat. Doch in Stücken wie „Henchmen Ride" und „The Persecuted won't forget" donnert die Bande dem Hörer die Stakkato-Salven um die Lauscher, dass einem die Ohrmuschel glüht. Die voluminöse Stimme von Front-Indianer Chuck Billy setzt noch einen obendrauf. Ralph Wollner

LABEL	Nuclear Blast/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT

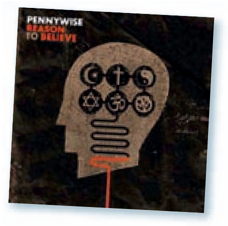
Pennywise



»Schaut mal, ich kann mit der Achselhöhle Musik machen!«

Von links: Fletcher Dragge (Gitarre), Jim Lindberg (Gesang), Byron McMackin (Schlagzeug) und Randy Bradbury (Bass).

LABEL	Epitaph/ SPV
WERTUNG:	SEHR GUT



Wäre Skateboard-Fahren eine Religion, wären die vier Kalifornier ihre treuesten Missionare.

REASON TO BELIEVE | Dass die stets lässig gekleidete Truppe schon lange aus dem Teenager-Alter heraus ist, merkt man ihr kaum an. Mit flotten Rhythmen, frechen Texten und einer energetischen Bühnenshow begeistern die Herren ein eher junges Publikum, das zu 99 Prozent aus Skatern besteht. Ältere Semester, die *Full Circle* bereits seit Jahren im CD-Player rotieren lassen, brauchen *Reason to Believe* nicht unbedingt. Wer die Truppe allerdings noch nicht kennt, erfreut sich an einer typischen Pennywise-Scheibe mit jeder Menge positiver Energie. Wer sich davon selbst überzeugen will, geht dieses Jahr auf die „Vans Warped Tour". Ralph Wollner



Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Der Cleaner" von Boiler, finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Bay-Area-Thrash?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Teenage Zombies



»Exzentrisch: Draculas Kuckucksuhr.«

Mit ihrem Bonus-Regenschirm gleitet Lori oben durch den Level. Per Touch-screen lassen sich über ihre Särge die zwei anderen Spielfiguren aktivieren.

Weltherrschaft, Außerirdische, Teenager-Zombies – es erwartet Sie ganz großes Damentennis, meine Damen und Herren!
ACTION | *Invasion der außerirdischen Gehirndinger* – schon der Untertitel verspricht extravagante Unterhaltung. Und die bietet Ihnen das Spiel mit gelungenen Hüpfpassagen und makabrem Humor definitiv. Ihr Zombie-Trio verspeist genüsslich die Gehirne der Weltraum-Invasoren, löst Minispiele und nähert sich dem leckeren Anführer-Riesenhirn. Wie früher in *The Lost Vikings* lenken Sie drei Charaktere mit einzigartigen Fähigkeiten durch die Geschicklichkeitsparcours. Lori erklimmt besonders hohe Vorsprünge, Halfpipe springt mit seinem Skateboard über Abgründe und Fins klettert mit seinen Rückententakeln Wände hoch. Zwischendurch vermöbeln Sie das fiese Alien-Gesindel, das durch die lustige 2D-Comic-Grafik gar nicht mehr so böse wirkt. Gestaltet sind die 30 sehr kurzen Levels bieder, doch allerlei Scherze wie Fins, der nach dem Genuss von Seife Blasen spuckt, machen das wett. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	InLight Entertainment/dtp
WERTUNG:	GUT

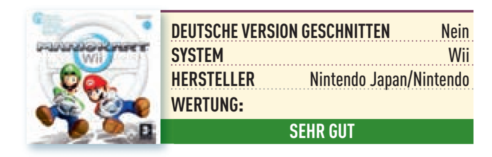
Mario Kart Wii



»Treiben's heute wieder mal bunt: Hell's Angels.«

Die Mario-Bande heizt jetzt auch auf Motorrädern über den Rundkurs.

Mehr Spaß, als um die Wette zu heizen, macht nur, um die Wette zu heizen und der Konkurrenz dabei eins überzubraten.
RENNSPIEL | Wenn eine Bananenschale auf der Strecke liegt, wusste man früher, man ist im Westen. In der virtuellen Welt ist das auch heute noch ein untrügerisches Indiz für ein *Mario Kart*-Spiel auf Konsole. In der gerade veröffentlichten Wii-Episode heizen Sie wie eh und je im Kreis herum. Die 16 neuen und 16 aus den Vorgängern übernommenen Strecken bieten genug Platz für Abkürzungen, Drifts und fiese Schadenfreude-Aktionen mit Extras wie Schrumpfblitzen. Viel Neues ist Nintendo zwar nicht eingefallen, aber die alte Spielfreude macht sich gerade mit mehreren Mitspielern (online oder vier Spieler per geteilten Bildschirm) schnell wieder breit. Das Spiel funktioniert übrigens auch ohne das beiliegende Lenkrad einwandfrei. Joachim Hesse

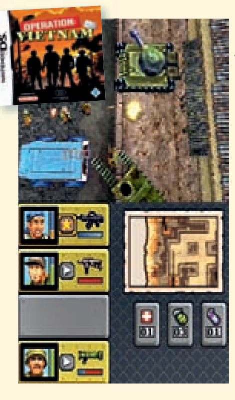


DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Nintendo Japan/Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT

MX vs. ATV: Untamed

Rennspiel | Matschklumpen, Reifenspuren und flotte Duelle um die Führungsspitze: Die Querfeldein-Raserei macht Motoröl-Fetischisten glücklich. Acht Rennserien und Tuning-Optionen trösten über die durchwachsene Grafik und den einfallsarmen Rennverlauf hinweg. Gelände-Freunde riskieren eine Probefahrt. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Rainbow Studios/THQ
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Operation: Vietnam

Action | Auch auf tragbaren Spielgeräten birgt das Vietnamkrieg-Szenario mannigfaltige Möglichkeiten, feindliche Vietcongs zu meucheln. Sie steuern in zweckmäßiger 3D-Grafik einen Vierertrupp durch den Dschungel, visieren mit einem Fadenkreuz Ihre Ziele an und lösen sogar kleine Rätsel. Unspektakulär, aber nett. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Coyote Console/Eidos
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

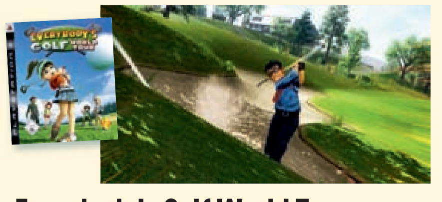




Star Trek: Conquest

Strategie | In der Zeit von Captain Picard bekämpfen sich bekannte *Star Trek*-Rassen. Filmausschnitte oder gar eine schlüssige Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Wenigstens ist der Strategie-Anteil so simpel, dass selbst BWL-Versager bis zu den Action-Gefechten durchhalten. Fazit: heiter bis lauwarm. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Bethesda Softworks/Koch Media
WERTUNG:	AUSREICHEND



Everybody's Golf World Tour

Sport | 6 mal 18 Löcher – für Pornodarsteller ist das ein abendfüllendes Programm, für *Everybody's Golf* eher mager. Doch wer simplen Golf-Spaß gegenüber der realitätsnahen Simulation bevorzugt, kommt um diese Serie kaum herum. Vor dem Abschlag schaufelt das Spiel aber 4,5 GB Daten auf die Festplatte – pfui! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Claphanz/Sony
WERTUNG:	GUT

TEIL 6



Das Nintendo Entertainment System mit einigen Spielen. Die empfindlichen Papp-Packungen sehen heute oft etwas mitgenommen aus.

»Will keiner haben: alte Schachteln.«

Foto: Joachim Hesse

DAS 8-BIT-WUNDER AUS JAPAN

Nintendo Entertainment System

AUF DVD
VIDEO

Grau, klobig, kantig: Das Design des Nintendo Entertainment System (NES) war sicher nicht für den raketenhaften Aufstieg verantwortlich.

Dabei begann die Geschichte eigentlich recht farbenfroh: 1983 erschien das NES nämlich unter dem Namen Nintendo Famicom (Abkürzung für Family Computer) in Japan, in ansprechenden Rot- und Gold-Tönen gehalten. Damals war Nintendo nur ein Konsolenhersteller unter vielen, ebenso wie Sega. Während die Konkurrenz mehr und mehr mit dem Heim-Computer liebäugelte, hielt Nintendo an seinem Plan fest, eine günstige, leistungsstarke Spielkonsole fürs Wohnzimmer zu entwickeln – und das mit großem Erfolg. Ein Jahr später war der Famicom überlegener Marktführer im Land der aufgehenden Sonne.

IM WESTEN WAS NEUES

Nach dem großen Erfolg in Japan entschloss sich Nintendo schließlich, eine überarbeitete Version des Famicom in Europa und den Vereinigten Staaten zu veröffentlichen. Beim Nintendo Entertainment System war aber nicht nur der Name neu, auch das Design der Konsole zeigte sich grundlegend geändert. War das Famicom noch ein Toploader, also eine Kiste, in die man die Spielmodule von oben reinsteckt, besitzt das in Grau gehaltene NES eine Frontklappe für die Kassetten. Obwohl es aussah, als sei es von Blinden entworfen worden, ging das Gerät auch nach dem US-Verkaufsstart im Oktober 1985 binnen kürzester Zeit abertausende Mal über den Ladentisch. Europäische Zocker mussten sich noch ein Jahr gedulden, bis der graue Videospiel-Faustkeil in heimischen Gefilden eintrudelte. Bis in die Mitte der 1990er-Jahre blieb das NES die dominierende Spielkonsole. Erst mit dem Aufkommen der neuen 16-Bit-Systeme wie Sega Mega-Drive oder Super NES (Nintendos Nachfolger-Konsole) verschwand das NES langsam aus den Regalen. Für den europäischen Markt erschienen 1996 die letzten Spiele, in Japan setzte man die Produktion noch bis 2003 fort.

SPIELE, SPIELE, SPIELE

Auf dem NES feierten trotz Flackergrafik einige der größten Computerspiele-Serien unserer Zeit ihr Debüt, allen voran natürlich das legendäre *Super Mario Bros.*. Die seitlich scrollende Hüpf-Legende machte das Klempnerhandwerk nicht nur zum Traumberuf einer ganzen Männer-Generation, sondern gehört mit über 40 Millionen verkauften Einheiten bis heute zu den erfolgreichsten Videospielen. Nintendo hält Super Marios Erbe übrigens bis heute hoch, erst kürzlich erschien *Super Mario Galaxy* für die aktuelle Nintendo-Konsole Wii. Aber auch Software-Perlen wie *Mega Man* (in Japan: *Rock Man*), *Castlevania* und das grandiose *The Legend of Zelda* seien hier erwähnt. Das zuletzt Genannte überzeugte einerseits spielerisch mit grandioser Handlung, dutzenden Stunden Spielspaß und knackigen Rätseln und glänzte andererseits gestalterisch: Das Spielmodul war nämlich golden.

DARF'S WAS EXTRA SEIN?

Neben den rund 1.400 Spielen gab es tonnenweise Zubehör für das NES. Das beliebteste Extra war wohl der Zapper: eine Lightgun, mit der man auf den Fersehbildschirm „schießen" konnte. Gleich mehrere Titel wie *Duck Hunt*, *Gumshoe* oder *Wild Gunman* unterstützen die Spielzeug-Knarre, die beim NES-Verkaufsstart teilweise sogar mit im Paket war. Die Fitness-Matte, auch unter dem Namen Power Pad bekannt, war in unseren Breiten weniger beliebt, lediglich zwei Spiele standen für das Wohnzimmer-Training zur Verfügung. Vor allem in Japan gab es noch jede Menge teils skurriles Zubehör, etwa ein Gamepad mit Karaoke-Funktion und eine Strickmaschine. Unglaublich ...

Michael Grill

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Nintendo Entertainment System (NES)
Hersteller	Nintendo
Herkunftsland	Japan
Erschienen	1983 (Japan), 1985 (USA), 1986 (Europa)
Veröffentlichte Spiele	Rund 1.400
Erste Spiele	Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Popeye
Hauptprozessor und Takt	2A03, 1,77 MHz PAL/1,79 MHz NTSC
Auflösung	256x40 PAL/256x224 NTSC
Farben	16 aus 52 Farben gleichzeitig darstellbar

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

www.nesworld.com	Alles zum Thema NES, englisch
www.nescenter.de	Deutsche Seite mit tonnenweise Infos
www.nesplayer.com	Hintergrundinfos & Specials, englisch

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

1 Super Mario Bros. 3

JUMP & RUN | *Kirby's Adventure*, *Duck Tales*, *Kid Icarus* – tolle Hüpfspiele gab es viele fürs NES. Das Schönste bleibt jedoch mit Abstand *Super Mario Bros. 3* – das Teil zählt bis heute zu den besten Jump & Runs überhaupt. Im Spiel treten Sie nicht nur gegen den fiesen Bowser, sondern auch gegen seine sieben mies gelaunten Kinder an. Abwechslungsreich, spannend, unterhaltsam: *Super Mario Bros. 3* war einfach ein Hammerspiel!



HERSTELLER	Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR	1988

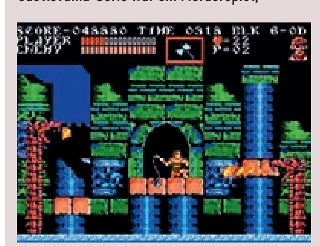
2 The Legend of Zelda

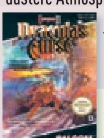
ACTION-ADVENTURE | Nicht nur das Spielmodul von *The Legend of Zelda* glänzte, auch das Spiel selbst. Kein anderer Titel zuvor verknüpfte Action, Rätsel und eine tolle Story so gekonnt wie das Auftaktspiel zur später so ruhmreichen *Zelda*-Serie. Sie steuern den kleinen Link aus der Vogelperspektive und sind auserwählt, das Königreich Hyrule zu befreien und Prinzessin Zelda aus den Klauen des Oberbösewichts Gannon zu retten.

HERSTELLER	Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR	1986

3 Castlevania 3: Dracula's Curse

ACTION | Schon der erste Teil der *Castlevania*-Serie war ein Mörderspiel, *Dracula's Curse* jedoch ließ sogar seine grandiosen Vorgänger alt aussehen. Mehrere Waffen wie Peitsche, Weihwasser oder Wurfäxte, für damalige Verhältnisse umwerfende Sound- und Grafik-Effekte und eine düstere Atmosphäre – so machte die Vampirjagd Spaß! Um *Castlevania 3: Dracula" Curse* kommt kein Prügelspielfreund herum.

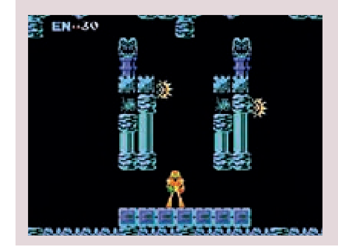




HERSTELLER	Konami
ERSCHEINUNGSJAHR	1990

4 Metroid

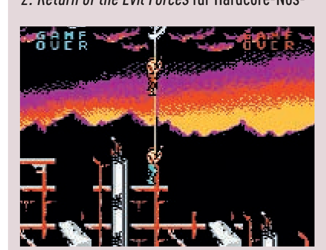
ACTION | Wenn die Rede von Action-Klassikern wie *Castlevania* ist, darf *Metroid* natürlich nicht fehlen. Im ersten Teil der bis heute produzierten *Metroid*-Serie schlüpfen Sie in die Rolle der Kopfgeldjägerin Samus Aran und nehmen es gegen Weltraumpiraten auf. Dabei schießen und spielen Sie sich durch sechs unterschiedliche Welten: von Dschungel-Gebieten bis hin zu lebensfeindlichen Lavawüsten. Ein Killer-Teil!



HERSTELLER	Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR	1986

5 Probotector 2: Return of the Evil Forces

ACTION | Neben *Bucky O'Hare* gilt *Probotector 2: Return of the Evil Forces* für Hardcore-Nostalgiker wie Redaktions-Wookie Hesse als geniale NES-Action-Orgie. So schwer wie ein schwangeres Nilpferd, bot das Spiel abwechselnd aus der Seiten- und Vogelperspektive technisch makellose Action, die damals spektakulär vom *Super Contra*-Automaten umgesetzt war. Vor allem der Kooperativ-Modus erwies sich wochenlang als Heidenspaß.

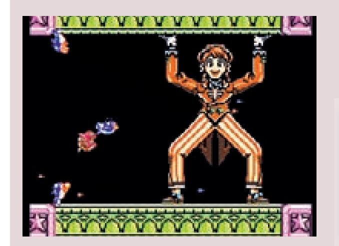




HERSTELLER	Konami
ERSCHEINUNGSJAHR	1990

6 Parodius

ACTION | Mit einem Mini-Oktopus bildschirmfüllende Katzenschiffe abknallen? Das geht wohl nur in *Parodius*, dem durchgeknallten Bruder des ebenfalls herausragenden *Gradius*. Der NES-Fassung spendierten die Entwickler sogar einen exklusiven Karneval-Level. Entzückend! Wer an Ballerspielen Geschmack findet, sollte sich auch *The Guardian Legend* von den *R-Type*-Erfindern Irem ansehen – ein Geheimtipp mit Action-Adventure-Anteil!

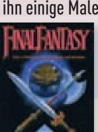


HERSTELLER	Konami
ERSCHEINUNGSJAHR	1992

7 Final Fantasy

ROLLENSPIEL | Mit *Final Fantasy* legte Squaresoft den Grundstein zu DER japanischen Rollenspiel-Serie schlechthin. Und es war ein würdiger Auftakt: Geniale Handlung, hervorragender Sound und tolle Grafik machten das Abenteuer zu einem Meilenstein. Zusätzlich war es der Titel wert, ihn einige Male durchzuspielen: Es gab mehrere Charaktere, alle mit individuellen Spezialfähigkeiten und anderer Story.

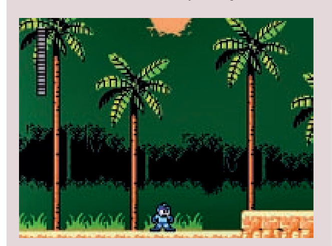




HERSTELLER	Squaresoft
ERSCHEINUNGSJAHR	1987

8 Mega Man 5

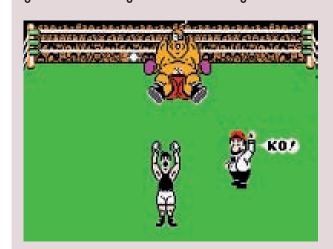
ACTION | Die Besonderheit von *Mega Man* war die Freiheit, die dem Spieler gewährt wurde. Schließlich konnte man selbst wählen, welchen Abschnitt man zuerst durchspielt. Die Bossgegner kämpften mit Spezialwaffen, die dem Spieler nach erfolgreichem Kampf zur Verfügung standen. Alle sechs *Mega Man*-Titel auf dem NES waren 1A-Actionkracher, Teil 5 hat jedoch wegen der abwechslungsreichen Levels die Nase vorn.

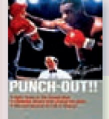


HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINUNGSJAHR	1992

9 Mike Tyson's Punch-Out!!

SPORTSPIEL | Mit *Mike Tyson's Punch-Out!!* gab's schon vor gut 21 Jahren einiges auf die Fressleiste und das war verdammt spaßig. Als junger, unerfahrener Kämpfer vermöbelten Sie auf Ihrem Weg an die Spitze die Kiefer von höchst unterschiedlichen Gegnern, jeder mit individuellen Stärken und Schwächen. Zwar war der Titel keine Technik-Granate, besaß aber wegen des kurzweiligen Spielprinzips einen unglaublichen Suchtfaktor.



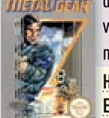


HERSTELLER	Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR	1987

10 Metal Gear

ACTION | Die *Metal Gear*-Reihe gilt heute als eine der außergewöhnlichsten Action-Serien überhaupt. Im ersten Teil nehmen Sie es als Spezialagent Solid Snake gegen die Söldner der afrikanischen Militärnation „Outer Heaven" auf und retten die Welt vor dem Untergang. Zwar verteilten Miesmacher wie unser Ex-Chef Heinrich Lenhardt *Metal Gear* damals Spielspaßwertungen von 60 Prozent, aber jeder hat mal einen schlechten Tag.





HERSTELLER	Konami
ERSCHEINUNGSJAHR	1987

Einige Bilder verwenden wir mit freundlicher Genehmigung von nescenter.de.

Der Spieler überrascht einen Zombie, der sich in einer Ecke verstecken wollte, um dort ahnungslosen Opfern aufzulauern.

»Parkinson-Kranke sollten keinen Lippenstift benutzen.«

DOOM 3

Nur über deine Leiche!



»Wirft seinen Schatten voraus: Zombie.«

In einem Gang schlurft ein Zombie auf den Protagonisten zu, der sich mit einem Vorschlaghammer wehrt.

»Die Dame steht im Schach.«

Diese Kellnerin eines Restaurants will nicht kassieren, sondern dem Helden Gliedmaßen abbeißen.

Kämpfen Sie sich durch Horden von Zombies, um Ihre Freunde in der sicheren Fabrik zu erreichen.

DAWN OF THE DEAD | Kennen Sie George A. Romero? Nein, das ist nicht der Spieledesigner, der *Daikatana* verbrochen hat. George Romero ist Regisseur und hat ein Faible für Horror-Filme. Aus seiner Feder entsprangen unter anderem die Streifen *Night of the Living Dead, Day of the Dead, Dawn of the Dead* und *Land of the Dead*. Darin geht es immer um eines: Blutrünstige Untote fallen über die Menschen her, die um ihr Überleben kämpfen. Den Film *Dawn of the Dead* nahmen sich einige Modder als Vorlage für ein Projekt mit gleichem Namen.

EINEN ZOMBIE, BITTE!

Sie sind ein einfacher Automechaniker, der nichts Böses ahnt. Nach einem harten Arbeitstag wollen Sie mit Ihren Kumpels einen heben gehen. Seltsam nur, dass die Bedienung plötzlich alle anspringt und in diverse Körperteile beißt. Da Sie kein Protagonist eines billigen Pornofilms sind, kann dies nur eines bedeuten: Zombies greifen an! Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich gegen die wandelnden Leichen zu wehren, wollen Sie nicht als Zwischenmahlzeit enden. Sie sind zwar US-Bürger, haben aber als Automechaniker trotzdem keine Wumme bei sich. Glücklicherweise lassen sich die Kreaturen auch mit Behelfsgegenständen wie Küchenmessern und Schraubenziehern ausschalten. Schaffen Sie es, bei Ihren Freunden in der Autofabrik anzukommen, oder enden Sie im fauligen Magen eines Zombies? *Dawn of the Dead* möchte die beklemmende Atmosphäre der Filmvorlage einfangen. Daher griffen die Modder auf die *Doom 3*-Engine zurück, die schon öfter bewiesen hat, dass sich mit ihr gruselige Szenarien erstellen lassen. Doch nicht nur auf einen spannenden Einzelspieler-Modus können Sie sich freuen. Das Mod-Team werkelt auch fleißig an einer Mehrspieler-Komponente, in der Sie sich gemeinsam mit Freunden in einem Haus verbarrikadieren und die Stellung gegen Legionen an Untoten halten, bevor Rettung naht. Ein Erscheinungsdatum können die Modder noch nicht nennen.

Andreas Bertits

Info: http://dotd.fubarservers.com/dawn_of_the_dead

CRYSIS

Das zweite Gesicht



Eine Ayleiden-Ruine in der *Crysis*-Engine. Vor allem die Wassereffekte sehen schick aus.

Obwohl *The Elder Scrolls 4: Oblivion* nicht schlecht aussieht, will ein Modder es mit der *Crysis*-Engine aufhübschen.

OBLIVION-TO-CRYSIS | Stellen Sie sich vor, Sie lernen eine hübsche Frau kennen. Am Abend der Verabredung sehen Sie sie wieder und dank Schminke sieht sie noch viel besser aus. So ergeht es *The Elder Scrolls 4: Oblivion* mit der Mod *Oblivion-to-Crysis* von Salenger. Da sich die Landschaft und Objekte des Rollenspiels einfach in den *Crysis*-Editor übertragen lassen, arbeitet der Modder derzeit an einer Umsetzung für Cryteks 3D-Shooter. Termin: noch offen.

Andreas Bertits

Info: www.crymod.com/thread.php?threadid=20397

HALF-LIFE 2

Mixen ist geil

Überleben Sie gemeinsam mit anderen Spielern den Angriff von fiesen Untoten.

ZOMBIE APOCALYPSE: PSYCHOSIS RISING | Wenn die Regierung mit seltsamen Chemikalien an Leichen herumexperimentiert, kann das nur eines bedeuten. Genau: Der Versuch geht in die Hose und Zombies knabbern die Lebenden an. Genau so geschieht es in *Zombie Apocalypse: Psychosis Rising*. In dem Mix aus Action-, Rollen- und Horrorspiel kämpfen Sie sich gemeinsam mit anderen Spielern durch eine von den Untoten überrannte Stadt. Wann Sie jedoch um Ihr Überleben kämpfen, steht noch nicht fest.

Andreas Bertits

Info: www.za.disruptstudio.com



In der Nähe eines brennenden Autowracks schleicht der Spieler durch die Straßen der Stadt.

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Allied Intent Xtended	1,3 GB	www.aixtended.com	110	SEHR GUT
Offworld – Fall of Mars	150 MB	www.offworldmod.com	111	AUSREICHEND
BATTLEFIELD 2142				
Conflict 2142	1,2 GB	www.cf2142.com		GUT
COMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE				
Bonus Map-Pack 1	2,1 MB	www.commandandconquer.com	111	SEHR GUT
CRYSIS				
Crysis HQ Mapping Contest Map-Pack	155 MB	www.crysis-hq.com	111	SEHR GUT
DAWN OF WAR				
No Limits: Soulstorm	2 MB	www.moddb.com/mods/10531/no-limit-mod		GUT
DOOM 3				
Last Man Standing Coop 4.0	298 MB	http://lms.d3files.com		SEHR GUT
FALLOUT 2				
Shattered Destiny	29 MB	http://fallout.midian-games.com	114	SEHR GUT
GTA: SAN ANDREAS				
San Andreas Multiplayer	4 MB	www.sa-mp.com		GUT
HALF-LIFE				
Paranoia 1.2	188 MB	http://paranoia.level-design.ru		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
City 17 Beta 2.0a	123 MB	www.moddb.com/mods/6411/city-17		GUT
Crystalline	64 MB	http://madmonth.googlepages.com		SEHR GUT
DragonBall Source 0.1.4	403 MB	www.dragonballsource.com		GUT
Fistful of Frags	249 MB	www.fistful-of-frags.com		SEHR GUT
Get a Life	700 MB	www.getalife-mod.com	111	SEHR GUT
Half-Life: Havoc	25 MB	www.hlhmod.com		GUT
HL2DM Deluxe	33 MB	www.moddb.com/mods/10818/half-life-2-deathmatch-deluxe		GUT
Zombie Panic Source 1.25b	778 MB	www.zombiepanic.org		SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
Der Fluch der Zwerge	221 MB	www.felinefuelledgames.de	115	SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Logan's Mod 1.1	3 MB	www.moddb.com/mods/10786/logans-mod		GUT
THE WITCHER				
Adventure Editor & The Price of Neutrality	388 MB	www.thewitcher.com	114	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Gunreal 0.5	55 MB	www.gunreal.com		GUT
Squad Commander	182 MB	www.moddb.com/mods/10719/philip-muwangas-squad-commander	112	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
UT2D	24 MB	http://files.filefront.com/UT2D+10zip/;10045619		GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Grid	1 MB	www.buffed.de	111	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Zum Kreisverkehr fehlt ihm nur noch die Frau.«

Bolzplatz 2006 (www.bolzplatz2006.de): Beim Spiel Holland gegen China hält der holländische Torwart einen heranfliegenden Ball.

»Hände hoch oder ich scheiße!«

Unreal Tournament 2004-Deathball (www.deathball.net): Die Spieler versuchen, den leuchtenden Ball mit Waffengewalt zu ergattern.

»Unter islamischen Fußballern gibt es auch Rasensprenger.«

Throw In (www.throwin.info): Aus der Vogelperspektive sehen Sie die eigene Mannschaft auf das gegnerische Tor zustürmen.

EM-FUSSBALL-SPECIAL

Abschuss-Ball

Die Fußball-Europameisterschaft steht vor der Tür. Mit unseren Spielen machen Sie aktiv mit.

EM-FUSSBALL-SPECIAL | „Olé, olé, olé, olé, wir sind die Champions, olé!" Halten Sie diese Ausgabe in den Händen, dann wandern vermutlich schon besoffene Fußballfans durch die Straßen, geben laut rülpsend Lieder höchster Güte von sich, lassen die Gasdruck-Tröte erklingen und unterhalten sich über hochphilosophische Themen: „Hassu den Klose gesehen? Rülps! Kein Dor hattr gedroffen. Olé, Schlaaaaand!" Ja, wir lieben Fußball und deswegen bieten wir Ihnen ein geniales Fußball-Gratisspiele-Mod-und-Browserspiele-Special, mit dem Sie selbst das Runde ins Eckige bugsieren.

KOST' NIX!

Den Anfang machen wir mit unseren Gratisspielen. *Bolzplatz 2006* von Xenoage hetzt knuddelige, großnasige Kerlchen auf dem Rasen aufeinander. Dabei spielen Sie entweder allein oder zu zweit nicht nur einzelne Spiele, sondern ganze Meisterschaften mit 80 Teams in 20 Stadien. Reichen Ihnen die Arenen nicht, bauen Sie sich selbst welche im mitgelieferten Editor. In netmin e.K.s *Torschützenkönig* dagegen erstellen Sie einen Spieler, dem Sie in einer an Excel erinnernden Grafik zu einer ruhmreichen Fußballkarriere verhelfen. Bei *Öölfmeter* von n-organism und BlackSpark treten Sie gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler beim Strafstoß an. Immer abwechselnd versucht einer, den Ball zu halten oder ballert ihn Richtung Netz. Antonio Barras *Crazy Soccer* sieht auf den ersten Blick zwar etwas altbacken aus, punktet aber ob der sehr hohen Geschwindigkeit, die das Adrenalin nur so durch den Körper pumpt. Zu guter Letzt legen wir Ihnen die aktuelle Beta-Version von *Throw In* von Gianluca „The Fox" Troiano und Daniel Johansson ans Fußballer-Herz. Hier erhalten Sie klassische Fußball-Kost. Schnell, einfach und richtig spaßig.

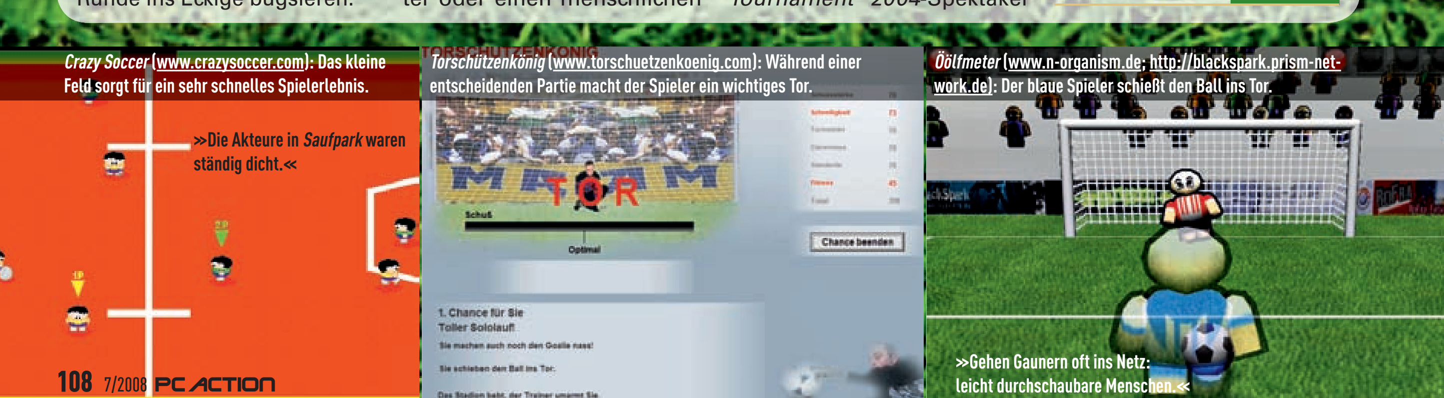
SPORT IST MORD!

An der Mod-Front präsentieren wir Ihnen das *Unreal Tournament 2004*-Spektakel *Deathball*. Hier geht es sogar mit Waffengewalt zu, wenn Sie versuchen, den Ball in das gegnerische Tor zu verfrachten. Das verspricht Spannung pur! In der Tabelle auf der rechten Seite finden Sie außerdem großartige Browserspiele zum Thema Fußball. So ausgerüstet, sollte Sie schnell das EM-Fieber packen, sodass auch Sie mitgrölen können: „Olé, olé, Schlaaaaand!" Andreas Bertits

Info: Siehe Screenshots

Fußball-Gratisspiele und Mods

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	diverse
GRÖSSE IN MEGABYTE:	318
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Crazy Soccer (www.crazysoccer.com): Das kleine Feld sorgt für ein sehr schnelles Spielerlebnis.

»Die Akteure in *Saufpark* waren ständig dicht.«

Torschützenkönig (www.torschuetzenkoenig.com): Während einer entscheidenden Partie macht der Spieler ein wichtiges Tor.

Öölfmeter (www.n-organism.de; http://blackspark.prism-network.de): Der blaue Spieler schießt den Ball ins Tor.

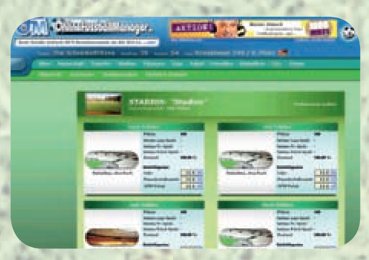
»Gehen Gaunern oft ins Netz: leicht durchschaubare Menschen.«

Geh ins Netz!

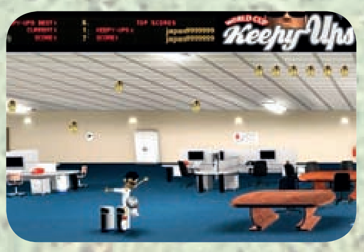
Damit Sie sich die Zeit zwischen dem Geholze unserer Mannen auf dem echten Rasen vertreiben können, präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle zwölf kostenlose Online-Fußball-Spielchen, die als netter Zeitvertreib gelten dürfen. Zumindest wenn Sie einen Browser mit Flash-Technik damit quälen.



Bundesliga Manager
Der offizielle Bundesliga-Manager protzt mit allen Lizenzen der 1. und 2. Bundesliga. Die Spieltage finden analog zur Bundesliga statt und die Partien gibt's sogar per 3D-Animation auf die Glupscher.
www.bundesliga.de/de/manager



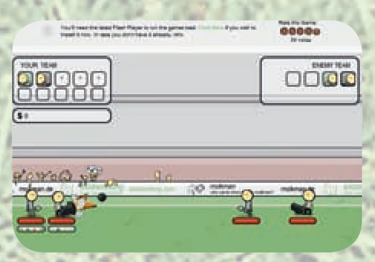
Der Onlinefußballmanager
Beim *OFM* übernehmen Sie die Aufgaben des Managers und Trainers Ihres virtuellen Fußballteams. Sie sind der Boss und Sie treffen alle Entscheidungen, um Ihr Team zum Erfolg zu führen.
http://onlinefussballmanager.de



DTZ World Cup Keepy Ups
Auf Ihrem Weg ins Stadion steuern Sie Ihren Fußballer aus Ihrem Büro durch die Straßen. Halten Sie den Ball möglichst oft und lange in der Luft, um Punkte zu kassieren.
http://dtz.matmi.com/german.php



Escape 2 Victory Soccer 2006
In diesem Flash-Spielchen ballern Sie in der Draufsicht den Ball über den Rasen. Sie wählen aus internationalen Teams von Ghana bis Ukraine. Blöd: die sehr rudimentäre Steuerung.
www.escape2victory.com



Extreme Worldcup Sim 2006
Weder politisch korrekt noch ernst gemeint, lassen Sie Hooligans verschiedener Nationen aufeinander losgehen. Zwischen den Levels sorgen Minispielchen für Geld, um neue Schläger anzuheuern.
exotworking.com/index.php?page=game_wcsim



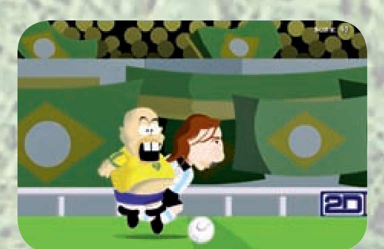
Goal in One
In einer 2D-*Worms* nachempfundenen Welt ballern Sie den Ball per Maus mit möglichst wenig Schüssen durch die Gegend. Ein Fußballtor markiert das Ende jedes Levels, das Sie recht schnell erreichen müssen.
http://armorgames.com/play/363/goal-in-one



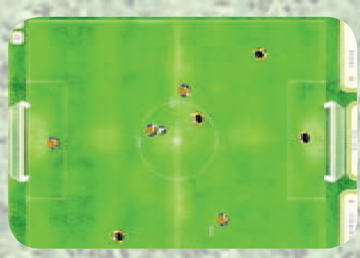
Nude Runner
Sie flitzen mit den Cursortasten nackt über einen Fußballplatz und müssen dem Schiri entkommen. Halten Sie an und drücken Sie die „nach unten"-Taste, um Ihr Ding baumeln zu lassen und Energie zu tanken.
www.eblogx.com/flash_nuderunner.html



Pocket Soccer
In der Draufsicht scheuen Sie einen Fußballer über das Spielfeld. Mit der Maus legen Sie Schussrichtung und Stärke fest und ballern die Pille so oft wie möglich ins gegnerische Tor. Logisch, oder?
http://games.cublo.com/old/pocketsoccer



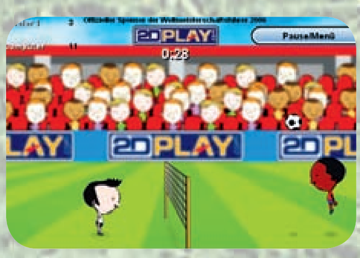
Run Ronaldo Run
Wenn der kleine, fette Ronaldo für Brasilien antritt, muss er Burgern und Milchshakes aus dem Weg gehen und stattdessen die goldenen Schuhe einsammeln.
www.2dplay.com/run-ronaldo-run/run-ronaldo-run-info.htm



Virtual Champions League Fussball
Sie glotzen aus der Draufsicht auf den Rasen und kontrollieren jeweils einen Spieler Ihrer Elf. Achten Sie auf die Energieanzeige, sonst sind Ihre Mannen zu schwach für Pässe und Torschüsse.
www.x-oo.com/shockwave/gamesheep/vcl



Weltfußballmanager
Sie trainieren weltweit bis zu vier Mannschaften und absolvieren Live-Spiele gegen andere Mitspieler. Es gibt sogar Banden-Sponsoren und einen umfangreichen Live-Ticker. Hurra!
www.weltfussballmanager.net



World Cup Headers
Halten Sie die Füße still! Hier treten nämlich die besten Kopfballer in einen erbitterten Wettstreit. Es gibt viele Spielvarianten und sogar einen Mehrspielermodus. *Hairy Harry* lässt grüßen ...
www.onlinespiele.org/spiel.php?id=9986

Ein Aufklärer des gegnerischen Teams beobachtet diesen chinesischen Soldaten mit dem Fernglas.

AUF PCACTION.DE
Bonus-Video unter Webcode 25DW

»Gefährliche Ernte: Hülsenfrucht.«

BATTLEFIELD 2

Und nun die Schlachtzeilen



»Immer auf der Hut: Sonnenbrille.«

Ein amerikanischer MG-Schütze feuert aus seiner Deckung im hohen Gras heraus auf Feinde.

»Unter der alten Fregatte war alles ganz feucht.«

Die Luftkämpfe sind besonders spektakulär. Der Harrier links schmiert gleich ab und landet im Meer.

Für *Battlefield*-Spieler bringt diese Mod mit massig neuen Einheiten, Karten und Waffen frischen Wind ins Spiel.

ALLIED INTENT XTENDED | „Immer mehr, immer mehr, immer mehr, und der Wind weht wieder übers Meer …" Das sang Weichspül-Pop-Sternchen Nena schon vor gefühlten 264 Jahren. Jetzt ist die Zeit reif für echten Mehrwert – ohne die gleichnamige Steuer, versteht sich. Für lau bekommen Sie hingegen mit *Allied Intent Xtended* (*AIX*) satte 28 neue Knarren, 17 frische Fluggeräte und eine neue Spielpartei. Ihr *Battlefield 2* wird sich freuen. Wetten?

GUTEN FLUG!

Nach der Installation dürfen Sie in die Rolle der Blauhelme schlüpfen und für Ruhe und Ordnung sorgen. Na ja, jedenfalls für Ordnung, denn mit der Ruhe ist es in *AIX* nicht weit her. Dafür sorgen schon allein die zahlreichen neuen Flugzeuge und Wummen. So heben Sie jetzt in einem Harrier-Senkrechtstarter von Flugzeugträgern ab, duellieren sich mit F16-Kampfjets über dem Meer oder dem F-117a-Nighthawk-Tarnkappenbomber oder gehen der Infanterie mit Hubis wie dem AH-64 Apache auf den Sack. Als Gegenpart eignet sich der Heli Notar Littlebird, der gegnerischen Helikoptern mit seinen zwei Miniguns und Hydra-Raketenports die Rotorblätter stutzt. *Allied Intent Xtended* erhebt den Anspruch, „das beste Einzelspielererlebnis zu bieten, das machbar ist." Damit die Modifikation auch im Mehrspielermodus Spaß macht, nahm das Team leichte Veränderungen am Balancing vor.

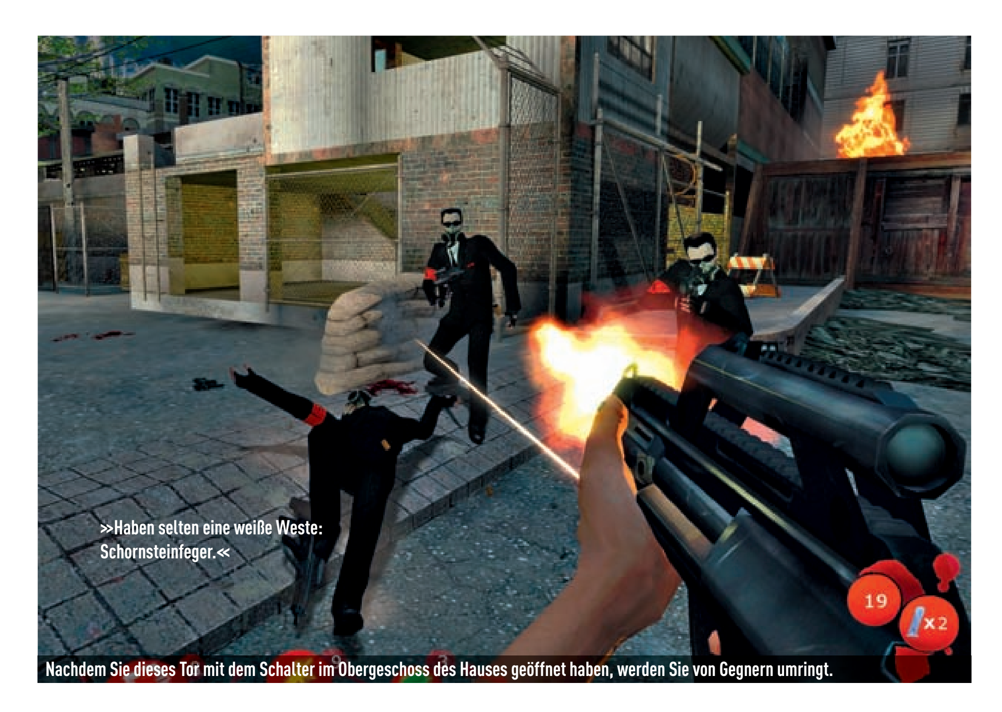
INTELLIGENZ-QUOTIENT

Die 16 virtuellen Schlachtfelder sind für bis zu 64 Teilnehmer ausgelegt. Damit Spieler ohne Freunde nicht vereinsamen und auch im Einzelspielermodus richtig die Luzi abgeht, lassen Sie einfach virtuelle Spielkameraden (Bots) aufs Schlachtfeld strömen. Die agieren jetzt dank verbesserter künstlicher Intelligenz (KI) so clever wie ein millionenschwerer deutscher Manager, der nebenbei Hartz IV kassiert. Sie steigen nun etwa selbstständig in Fahrzeuge und rücken dem Gegner auf die Pelle. Genial! Marc Brehme

Info: www.aixtended.com

Battlefield 2: Allied Intent Xtended

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Battlefield 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1.340
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Haben selten eine weiße Weste: Schornsteinfeger.«

Nachdem Sie dieses Tor mit dem Schalter im Obergeschoss des Hauses geöffnet haben, werden Sie von Gegnern umringt.

HALF-LIFE 2

Du bist ja krank!



In der gelungenen Komplettkonvertierung lüften Sie das dunkle Geheimnis Ihrer Vergangenheit.

GET A LIFE | Krankheiten sind scheiße. Nicht nur, wenn man seinem verrotzten Chef gegenüber Mitleid heucheln und ihm gute Besserung wünschen muss, sondern erst recht, wenn man den Mist selbst an der Backe hat. Alex Zemlinksy weiß, wovon wir reden. Die arme Sau hat Leukämie und muss trotzdem weiter als Techniker in der U-Bahn schuften. Allerdings ist das bald alles so zweitrangig wie der 1. FC Kaiserslautern. Denn wenn Sie erst einmal die Kontrolle über Ihre Spielfigur übernommen haben, verschwimmen schon bald die Grenzen zwischen Leben und Tod ...

WAS GIBT'S DENN NEUES?

Get a Life kann seinen *Half-Life 2*-Unterbau nicht verbergen, glänzt allerdings mit neuen, detaillierten Schauplätzen. Allein die vier Levels mit mehr als 20 Karten sind wie die 47 Charaktere und 13 nigelnagelneuen Waffen selbst gestaltet. Da ist es nur logisch, dass die frischen Bleispritzen auch authentische Klänge erhielten. Wäre ja auch blöd, wenn die Steyr so klingen würde wie die aufgemotzte Schrotflinte. Apropos: Drei der Wummen dürfen Sie mit Zusatzmodulen aufbretzeln.

HIER SPIELT DIE MUSIK

Die fast 300 Soundeffekte und 22 Musikstücke hüllen Sie in eine Gruselatmosphäre, die so dicht ist wie David Hasselhoff beim Wodkafrühstück. Während der rund acht Stunden Spielzeit halten Sie neue Spielelemente wie leichte Rätselelemente, ein Inventar, Trefferzonen, Krankheiten, Schleichpassagen und eine deftige Portion Action bei Laune. Die computergesteuerten Team-Kollegen und Feinde verhalten sich clever. Sie setzen Team-Taktiken ein, geben Deckung oder ziehen sich zurück. Das Sahnehäubchen von *Get a life* ist das Bullet-Time-System zum Verlangsamen der Zeit. Marc Brehme

Info: www.getalife-mod.com

Half-Life 2: Get a life

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	700
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND


»Seriöser Beruf: Punk-Angestellter.«

Als eine unterirdische Kirche von Monstern überrannt wird, zeigt Ihnen der Priester einen Geheimgang zur Flucht.

»Ekelhaft: Second-Hand-Sexpuppen.«

Etwa ab der Hälfte der Modifikation bekommen Sie es auch neben zahlreichen Spinnen auch mit solchen grässlichen Monstern zu tun.

LIES MICH!

AUF DVD Bonus Map-Pack 1

Command & Conquer 3: Kanes Rache | Manchmal kann sich Warten wirklich auszahlen. Beispielsweise auf die Ergebnisse des Aids-Tests, bevor Sie das erste Mal mit Ihrer Katalogbraut von den Philippinen in die Kiste hüpfen – oder aber, wenn es für *C&C 3: Kanes Rache* Gratis-Futter gibt, für das man vorher noch bezahlen musste. Im April haute EA endlich jene vier Mehrspielerkarten für lau raus, die bislang den einstigen Käufern der Vorbestellversion von *Tiberium Wars* vorbehalten waren. (MB)



Info: www.commandandconquer.com SEHR GUT

AUF DVD Offworld: Fall of Mars

Battlefield 2 | In dieser *Battlefield 2*-Modifikation verschlägt es Sie auf den Mars. Dort heizen Sie mit kleinen Fluggeräten über den roten Planeten, wirbeln jede Menge Staub auf und ballern auf Ihre Gegner. Das ist aber leichter gesagt als getan, denn gerade die indirekte Steuerung der Kisten mittels Schubdüsen ist aktuell bisher alles andere aus ausgereift. Fazit: interessante Idee, die aber offenbar noch viel Feinschliff benötigt. (MB)



Info: www.offworldmod.com AUSREICHEND

Crysis HQ Mapping Contest Map-Pack

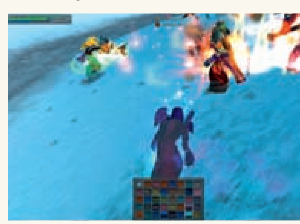
Crysis | Dem ersten Crysis HQ Mapping Contest entsprangen viele genialen Karten für die aktuelle Grafikreferenz im Shooterbereich. Aber nur die besten der einsandten Eigenkreationen gewannen die ausgelobten Preise und wurden in der finalen Version des Map-Packs verewigt, das wir auf unsere DVD gepackt haben. Erleben Sie also zwölf schicke Mehrspielerschauplätze für Instant Action (IA) und Power Struggle (PS), die sich ganz einfach per Installationsdatei auf Ihren Rechner schaufeln lassen. (MB)



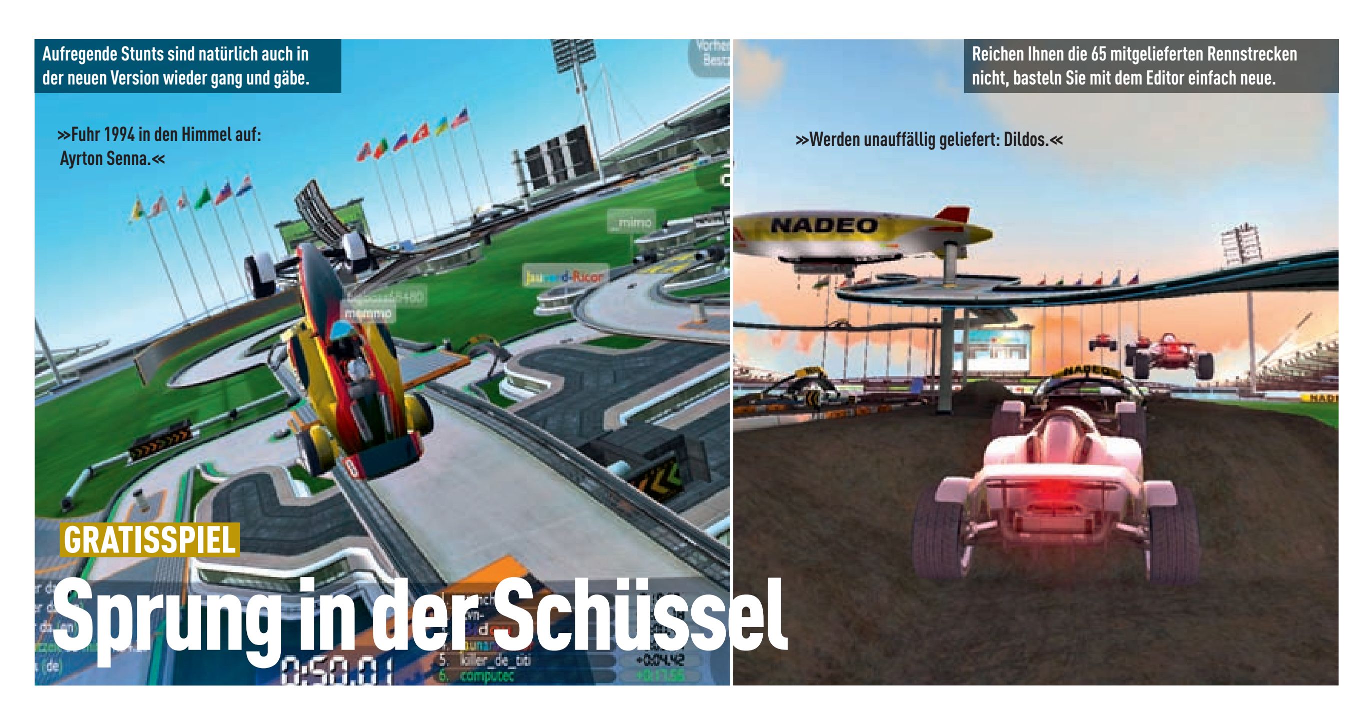
Info: www.crysis-hq.com SEHR GUT

AUF DVD Grid

World of Warcraft | Das Add-on *Grid* löst Ihre alte Raid-Übersicht während eines Schlachtzugs ab. Stattdessen werden die Teilnehmer übersichtlich als farbige Quadrate, die Sie mit Funktionen belegen können, in einem Fenster dargestellt. So sehen Sie dann etwa, wenn ein Mitspieler von einem Fluch oder Magieeffekt betroffen ist. Mit nur einem Klick nehmen Sie den betroffenen Spieler ratzfatz ins Visier. (MB)



Info: www.buffed.de SEHR GUT



Aufregende Stunts sind natürlich auch in der neuen Version wieder gang und gäbe.

Reichen Ihnen die 65 mitgelieferten Rennstrecken nicht, basteln Sie mit dem Editor einfach neue.

GRATISSPIEL

Sprung in der Schüssel

Spektakuläre Verfolgungsjagden auf 65 neuen verrückten Strecken: *Trackmania* geht in die nächste Runde.

GRATISSPIEL | Zwei Jahre nach *Trackmania Nations* lässt Entwicker Nadeo den Nachfolger der erfolgreichen Autohatz aus der Garage düsen. Wir sind sicher, dass der Online-Modus wie beim Vorgänger wieder Millionen Spieler weltweit an die Bildschirme lockt. Neben einer verbesserten Grafik mit neuer Stadion-Umgebung wartet das Gratisspiel mit einem erweiterten Solo-Modus und 65 Rennstrecken auf, die im Schwierigkeitsgrad ansteigen. Außerdem machte der Entwickler den mitgelieferten Strecken-Editor benutzerfreundlicher. Spieler können ihre selbstentworfenen Kurse wieder online für andere Fahrer zur Verfügung stellen. Für Besitzer der Verkaufsversion von *Trackmania United* steht die kostenlose Erweiterung *United Forever* bereit. Diese ist mit *Nations Forever* kompatibel und bietet Bonusmaterial wie bisher unveröffentlichte Strecken, neue Blöcke für die sieben Spielumgebungen und eine Schönheitsoperation der Grafik für die drei ursprünglichen Umgebungen Wüste, Schnee und Rallye. Marc Brehme

Info: www.tm-united.com

Trackmania Nations Forever

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	1,6 GHz, 256 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	503
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIEL

Mal wieder schön einen verstecken

Bei der grafisch verbesserten Deluxe-Version dieses anspruchsvollen Klassikers ist leises und strategisches Vorgehen Pflicht.

HIDDEN & DANGEROUS DELUXE | In *Hidden & Dangerous* von Illusion Softworks steuern Sie einen top-geheimen Einsatztrupp der Alliierten und führen hinter feindlichen Linien mit vier Soldaten wichtige Sabotagemissionen durch. In halsbrecherischen Aktionen schleicht und schießt sich Ihr Trupp durch Italien, Deutschland, Prag und die Donauregion. Es gibt 23 Missionen, die sich durch ihre Hintergrundgeschichten in sechs Kampagnen aufteilen. In der ersten sollen Sie zum Beispiel einige abgestürzte Piloten aus der Gefangenschaft befreien und dabei stellen Sie fest, dass die Aufträge sowohl vielseitig als auch taktisch herausfordernd sind. Sie steuern Ihre Soldaten wahlweise aus der Ich- oder der Verfolgerperspektive. Um die Übersicht zu behalten, sind die wichtigsten Orte und Gebäude der nächsten Mission während einer Missionsbeschreibung angezeigt. Der Kartenmodus gönnt Ihnen in hektischen Situationen eine Verschnaufpause, da das Spiel währenddessen anhält. Außerdem können Sie Ihren Soldaten detaillierte Anweisungen geben. Ohne die herausfordernden Missionen würde *H&D Deluxe* wahrscheinlich nach der ersten Kampagne im Schützengraben verschwinden. Interessierte Spieler sollten sich der etwas hakeligen Steuerung bewusst und willig sein, sich in das Spiel einzuarbeiten. Marc Brehme

Info: www.take2.de

Hidden & Dangerous Deluxe

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	166 MHz, 16 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	264
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT



Getarnt als deutscher Soldat versuchen Sie, einen hochrangigen Offizier zu entführen.

Bei der Befreiung im Arbeitslager kommt es zu einem heftigen Schusswechsel.

FACEWOUND

NUR AUF AB-18-DVD

»Frau zum Mann: „Reicht es, wenn ich fünf Liter Spiritus in den Grill kippe?“«

Die Detonation eines explosiven Fasses im Level „The City“ schleudert Zombies durch die Luft. So halten Sie sich ganze Gruppen der Untoten auf einfache Weise vom Hals.

Ballern Sie in diesem 2D-Jump&Shoot Horden von Zombies über den Haufen und setzen Sie dabei eine Vielzahl an Waffen ein.

Facewound bedeutet übersetzt „Gesichtswunde“. Einen treffenderen Titel hätten sich die Entwickler von Facepunch Studios nicht für ihr Spiel ausdenken können. In dem 2D-Jump&Shoot eliminieren Sie Legionen von blutrünstigen Zombies auf jede nur erdenkliche Weise. Ballern Sie den Untoten mit einer Knarre buchstäblich das Gesicht oder gleich den ganzen Pixelkopf weg, benutzen Sie die Kettensäge, um die Feinde zu zerstückeln, oder fackeln Sie die verrottenden virtuellen Fieslinge mit dem Flammenwerfer ab. Getötete Gegner hinterlassen Plutoniumstäbchen. Sammeln Sie die ein, füllt sich am unteren Bildschirmrand eine Leiste. Wenn diese voll ist, erhalten Sie Geld, mit dem Sie eine von 20 Waffen oder Munition kaufen. Die veröffentlichte Version von *Facewound* enthält drei große Levels und sogar einen Editor, mit dem Sie eigene Gebiete erstellen. Das Entwickler-Team arbeitet weiter fleißig an der finalen Version, weiß allerdings nicht, ob und wann diese erscheint. Doch auch in der aktuellen Fassung macht *Facewound* ungemein viel Spaß. Das schnelle, actionreiche Spielgeschehen und die übertriebene Comic-Gewalt bringen Ihr Herz zum Rasen. Unbedingt anspielen! Andreas Bertits

Info: www.facewound.com

Facewound

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 3D-Grafikkarte
GRÖSSE IN MEGABYTE:	27,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

TIMANFAYA



Frank Gruber (links) wollte mit der mobilen Elektronenstrahl-Sonde einige Gesteinsproben analysieren. Weil das Gerät keinen Mucks macht, holt er sich Rat bei einem Urlauber.

Das Warten hat sich gelohnt. Nach fünf Jahren präsentiert Martin Lassahn ein gelungenes Kriminalabenteuer auf Lanzarote für lau.

Frank Gruber ist Steuerfahnder und braucht Urlaub. Logisch, wenn man tagein, tagaus die Zumwinkels dieser Welt jagt. Doch aus der verdienten Ruhe am Strand der kanarischen Insel Lanzarote wird nichts. Kaum liegt der Held des Adventures *Timanfaya – Verschollen in den Feuerbergen* im Sand, kommt ein ominöser Anwalt angedackelt. Für 50.000 Euro soll Gruber die Tochter des Industriellen Victor Pineda finden, die sich vor Papa verkrümelt hat. Gruber willigt ein und für Sie als Spieler beginnt eines der aktuell besten nichtkommerziellen Point&Click-Adventures. Gut zwei Stunden dackeln Sie durch liebevoll gestaltete Schauplätze, die real existierende Eckchen Lanzarotes zeigen, labern mit Leuten, stopfen sich Gegenstände in die virtuellen Taschen und lösen kleine Rätsel. Der markanteste Ort im Spiel ist der namensgebende Timanfaya-Nationalpark. Sieht man von den hölzernen Animationen ab, ist die Grafik sehr schick. Besonders gelungen sind Musik und Sprachausgabe, die stellenweise die Qualität eines Verkaufsspiels erreichen. Respekt! Dafür sollten wir Macher Martin Lassahn ein Bier ausgeben. Vielleicht auch zwei. *Timanfaya* sollte sich definitiv kein Adventurespieler entgehen lassen. Marc Brehme

Info: www.timanfaya-game.de

Timanfaya

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	153
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

UNREAL TOURNAMENT 2004

Oberflächenspannung

Nach dem atomaren Super-GAU erobern die Menschen in diesem Echtzeit-Strategiespiel die Erde zurück.

PHILIP MUWANGA’S SQUAD COMMANDER | Die schicke Komplettkonvertierung basiert auf *Unreal Tournament 2004*. Als Commander steuern Sie einen Trupp Soldaten, die erkunden sollen, was von Mutter Erde nach der atomaren Verseuchung eines Krieges noch übrig ist. Jahrhundertelang verkrochen sich die überlebenden Menschen vor der Strahlung im Untergrund. Jetzt drängen sie wieder herauf. Die Soldaten sollen in Erfahrung bringen, wo genau die Oberfläche wieder bewohnbar ist, und treffen auf andere Überlebende, die ihnen allerdings feindlich gesinnt sind. Aus der Vogelperspektive steuern Sie Ihre Einheiten durch sechs Levels, die durch eine Geschichte verbunden sind. Die Soldaten entstammen verschiedenen Klassen, sammeln Erfahrungspunkte und steigen im Rang auf. Am Levelende ersetzt eingeflogener Nachschub eventuell gefallene Pixelkämpfer, denn auf Basenbau müssen Sie verzichten. Werden die Kämpfe zu hektisch, treffen Sie im Pause-Modus Entscheidungen und lassen die Gefechte dann weiterlaufen. Marc Brehme

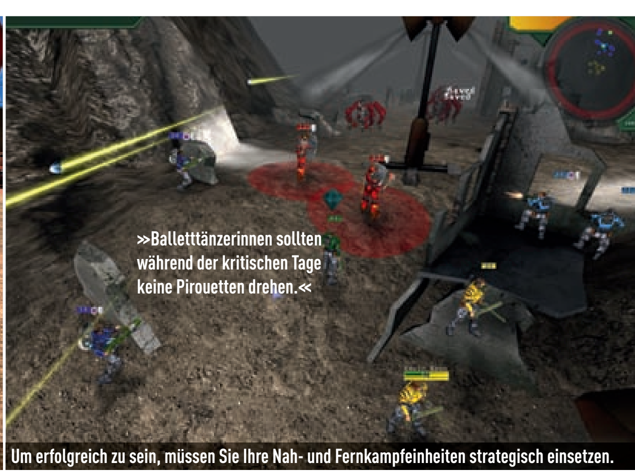
Info: www.moddb.com/mods/10719/philip-muwangas-squad-commander

UT 2004: Philip Muwanga’s Squad Commander

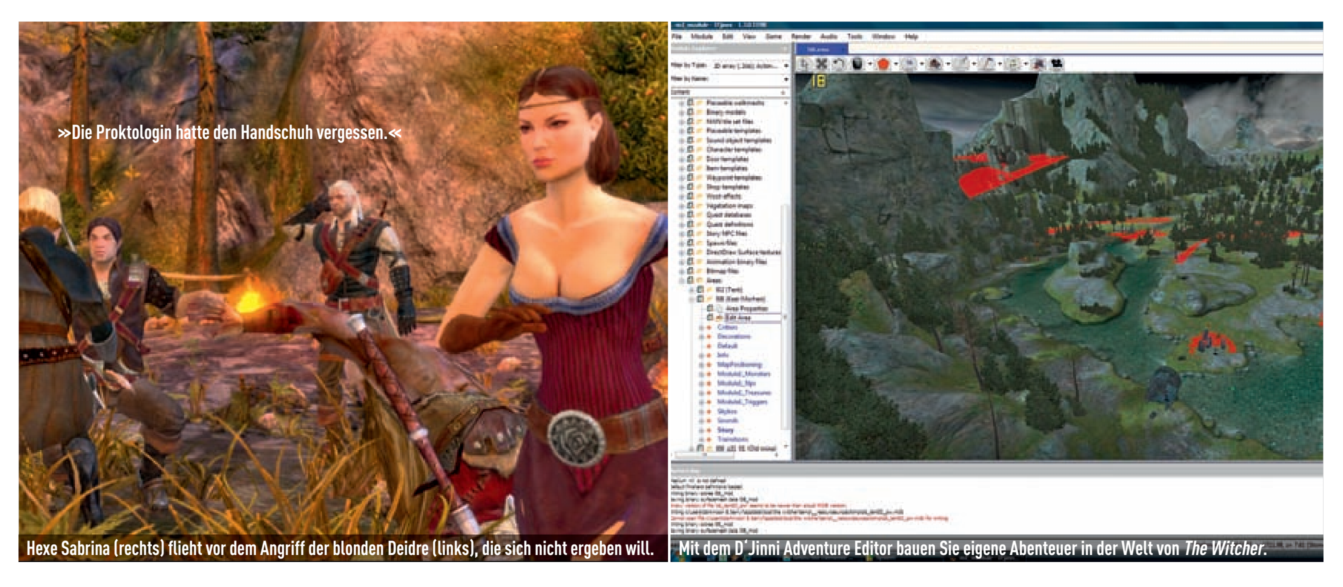
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 2004
GRÖSSE IN MEGABYTE:	182
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Ihre Einheit (links) kämpft gegen dieses Spinnenexoskelett. Im Hintergrund explodiert ein Fass.



Um erfolgreich zu sein, müssen Sie Ihre Nah- und Fernkampfeinheiten strategisch einsetzen.



Hexe Sabrina (rechts) flieht vor dem Angriff der blonden Deidre (links), die sich nicht ergeben will.

Mit dem D'Jinni Adventure Editor bauen Sie eigene Abenteuer in der Welt von *The Witcher*.

THE WITCHER

Was für eine Bauerei!

Erstellen Sie mit dem Editor neue Abenteuer oder stürzen Sie sich in eine Mission voller politischer Intrigen!

ADVENTURE EDITOR UND THE PRICE OF NEUTRALITY | Wenn schon die spannende Geschichte des Rollenspiels *The Witcher* nicht Grund genug dafür ist, nach weiteren Abenteuern zu lechzen, dann bestimmt die aufreizenden Damen im Spiel, mit denen der Held sogar in die Kiste hüpfen darf. Entwickler CD Projekt Red veröffentlichte nun den D'Jinni Adventure Editor, mit dem Sie eigene Aufträge erstellen. Wie Frauen ist das Teil aber nicht ganz einfach zu bedienen. Es ist etwas Einarbeitungszeit nötig, bevor Sie alle *Witcher*-Fans mit stundenlangen Abenteuern beglücken. Um die Wartezeit aber nicht zu lange werden zu lassen, liefern wir Ihnen gleich die erste frische Aufgabe mit. Der *Witcher*-Patch 1.3 enthält das Modul *The Price of Neutrality*. Dieses spielt mehrere Jahrzehnte vor dem Hauptspiel. Witcher Geralt erreicht die Festung Kaer Morhen, um dort zu überwintern. Doch auf dem Weg trifft er auf die Hexe Sabrina und ihre Gefolgsleute, die eine Frau namens Deidre verfolgen. Deidre wurde von Witcher Eskel mit in die Festung genommen und steht dort unter dessen Schutz – ungewöhnlich, da sich die Hexer sonst nie in solche Angelegenheiten einmischen. Geralt macht sich auf, das Mysterium zu erkunden, und kommt einer politischen Verschwörung auf die Schliche. Aber nicht, ohne zuvor gegen diverse Monster gekämpft zu haben. *The Price of Neutrality* zeigt, wie viel Potenzial im D'Jinni Adventure Editor steckt. Jetzt sind Sie dran! Andreas Bertits

Info: www.thewitcher.com

The Witcher: Adventure Editor & The Price of Neutrality

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Witcher v1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	388
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Der Held hat das Feld eines Bauern mit Bravour von einer Rattenplage befreit.

»„Wie spät ist es?" - „Jetzt ist Endzeit."«

FALLOUT 2

Ende süßsauer

Erkunden Sie eine verwüstete Welt voller Gefahren und entdecken Sie Ihr wahres Schicksal!

SHATTERED DESTINY | Nach einem Atomkrieg liegt die Welt in Trümmern. Sie gehören zu den wenigen Überlebenden und kämpfen sich durch die verseuchte Welt. Die Mod ist der Auftakt einer Trilogie, in der Sie das Schicksal der Menschheit in den Händen halten. Zwar bietet *Shattered Destiny* keine aktuelle Grafik, dafür aber eine düstere und beklemmende Endzeit-Atmosphäre, die Sie auf das noch in diesem Jahr erscheinende *Fallout 3* von Entwicklerstudio Bethesda einstimmt. Andreas Bertits

Info: http://fallout.midian-games.com

Fallout 2: Shattered Destiny

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Fallout 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	29,4
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!



In der Kaserne bilden Sie militärische Einheiten wie diese Steinschleuderer aus.

Ikariam

Führen Sie eine kleine Insel im Mittelmeer zum Wohlstand und machen Sie sie zu einer Hochkultur der Antike.

Meeresrauschen, weißer Sandstrand und Sonne. Nein, wir sind nicht besoffen am Ballermann aufgewacht, sondern spielen *Ikariam* (www.ikariam.de). Zu Beginn des Aufbaustrategiespiels im Stil von *Die Siedler* und *Anno* besitzen Sie nur ein kaum bebautes Stück fruchtbaren Landes, das Sie in eine blühende Metropole und Hauptstadt eines mächtigen Inselreiches verwandeln sollen. Sie balgen sich mit Ihren Mitspielern um die Rohstoffe Baumaterial, Wein, Marmor, Kristallglas und Schwefel. Dann klatschen Sie per Mausklick Gebäude in die Spielwelt, etwa eine Akademie, eine Kaserne oder einen Handelshafen. Das dauert ebenso wie Forschung oder die Ausbildung von Kriegern mehrere Minuten. Genug Zeit zum Überlegen, ob Sie für spezielle Boni und Vergünstigungen auch echte Kohle raushauen wollen. Marc Brehme

NEVERWINTER NIGHTS 2

Wenn der Zwerg ruft ...



Der Held steht mitten in der Trainingshalle der Zwergenstadt und schaut bei den Übungen zu.



Die Statuen in diesem Verlies sind nicht das, was sie zu sein scheinen, und erwachen zum Leben.

Kommen Sie dem mysteriösen *Fluch der Zwerge* auf die Spur und lernen Sie das kleinwüchsige Volk kennen.

DER FLUCH DER ZWERGE | Zwerge sind schon ein lustiges Völkchen. Die kleinen Kerle sind extrem streitsüchtig, leben unter der Erde, sind scharf auf glitzernde Schätze und saufen sich ständig die Hucke voll. Und mit genau diesen Typen haben Sie es im *Neverwinter Nights 2*-Modul *Der Fluch der Zwerge* zu tun. Auf der Suche nach einem mysteriösen Artefakt erreichen Sie eine Zwergenstadt. Vielleicht wissen ja die Bewohner, wo sich das Objekt der Begierde befindet? Doch die kleinwüchsigen Gesellen rücken mit der Sprache erst dann raus, wenn Sie einige Missionen für sie erfüllt haben. Wäre ja auch zu schön gewesen ... Da hilft im Gegensatz zu unseren ostdeutschen Mitbürgern kein Jammern, anpacken ist angesagt. Und schon stecken Sie mitten in einem Abenteuer, bei dem Sie nicht nur die Kultur der Zwerge kennenlernen, sondern wie in jedem Rollenspiel ordentlich was zu vermöbeln bekommen. Sie erforschen viele interessante und vor allem sehr schöne Gebiete. Allein die Zwergenstadt zu Beginn ist gewaltig und bietet all denen, die jeden Winkel erkunden wollen, mehrere Stunden Spaß. Rund 15 Stunden verbringen Sie in diesem Abenteuer von Feline Fuelled Games. Übrigens brauchen Sie dafür keinen Abendkurs in Englisch zu besuchen, das Modul ist komplett auf Deutsch. Daher können Sie die vielen Witze und Sprüche auch richtig genießen. Und davon gibt es jede Menge. Das lockert die interessante und spannende Geschichte ungemein auf, auch wenn einige „moderne" Ausdrücke vielleicht nicht unbedingt in ein Fantasy-Szenario passen. Doch darüber sehen wir gern hinweg, da das Modul richtig Spaß macht. Stehen Sie am Ende der Mission mit gerunzelter Stirn da – keine Angst. Das Abenteuer geht weiter, denn *Der Fluch der Zwerge* ist nur der Auftakt einer Reihe von Modulen. Wenn sie diese hohe Qualität halten, können Sie sich auf eine wahrhaft epische Serie freuen. Andreas Bertits

Info: www.felinefuelledgames.de

Neverwinter Nights 2: Der Fluch der Zwerge

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	NWN 2 plus Add-on v1.12
GRÖSSE IN MEGABYTE:	221
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling. Egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Bioshock	www.bio-shock.de
Command & Conquer: Tiberum Wars	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
F.E.A.R.	www.justfear.de
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
GTA-Serie	www.gtamods.de
Half-Life	www.hlportal.de
Max Payne 2	www.mpzone.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

GAMER DREAM 600



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8600GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	629	€
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	659	€
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	669	€
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	739	€
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	689	€
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	749	€
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1299	€

629,€

GAMER DREAM 700



- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	719	€
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	749	€
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	769	€
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	829	€
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	789	€
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	849	€
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1399	€

719,€

GAMER DREAM 750

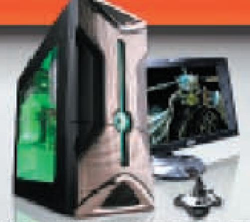


- Asus® P5N-D 750i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 750GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 8800GT 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	829	€
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	859	€
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	879	€
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	939	€
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	899	€
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	959	€
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1499	€

829,€

GAMER DREAM 800



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion III Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	919	€
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	949	€
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	969	€
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1029	€
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	989	€
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1049	€
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1599	€

919,€

GAMER DREAM 850



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Xion 791 Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GTX 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	989	€
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1029	€
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1039	€
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1109	€
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	1059	€
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1129	€
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1679	€

989,€

GAMER DREAM 900



- NVIDIA® 780i SLI Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Smilodon Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 1000GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- NVIDIA® GeForce™ 9800GX2 1GB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
E7200 2.53Ghz (3MB Cache, 1066 Mhz FSB)	1269	€
E8300 2.83Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1299	€
E8400 3.00Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1319	€
E8500 3.16Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1389	€
Quad Q6600 2.4Ghz (8MB Cache, 1066 Mhz FSB)	1339	€
Quad Q9300 2.5Ghz (6MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1399	€
Extreme QX9650 3.00Ghz (12MB Cache, 1333 Mhz FSB)	1959	€

1269,€

0800-7979-795

Extrem genial.
Extrem unterhaltsam.



iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition







GAMER FX - 922Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor (800Mhz FSB)		
T8100 (3 MB L2Cache, 2.1GHZ)	889	€
T8300 (3 MB L2Cache, 2.4GHZ)	919	€
T9300 (6 MB L2Cache, 2.5GHZ)	989	€
T9500 (6 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1179	€



GAMER FX - 972

- 17 Zoll 16:10 WXGA LCD 1680x1050
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 3-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

1059,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor (800Mhz FSB)		
T8100 (3 MB L2Cache, 2.1GHZ)	1059	€
T8300 (3 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1099	€
T9300 (6 MB L2Cache, 2.5GHZ)	1169	€
T9500 (6 MB L2Cache, 2.6GHZ)	1349	€

www.iBUYPOWER.de iBUYPOWER

SPIELETIPPS

Star Wolves 2

AUF DVD VOLL-VERSION

Da wir das Weltraum-Spektakel diesen Monat gratis auf unserer DVD anbieten, lassen wir Sie damit natürlich nicht alleine stehen. Deshalb haben wir unser Archiv für Sie durchforstet und die alten Cheats für Sie ausgebuddelt: Bevor Sie die Dinger nutzen können, klicken Sie sich in den **Programmordner** und öffnen die Datei **main.ini** mit einem Texteditor. Suchen Sie den Abschnitt **Game** und ändern Sie den Eintrag **DebugMode=0** in **DebugMode=1**. Es kann sein, dass diese Zeile fehlt. In diesem Fall fügen Sie **DebugMode=1** am Ende des Game-Abschnitts ein. Jetzt lässt sich die Konsole öffnen, indem Sie gleichzeitig die **Umschalt-** und die **^-Zirkumflex-Taste** drücken. Aus Sicherheitsgründen sollten Sie vor den Änderungen eine Sicherheitskopie anlegen.

Cheat	Wirkung
g_cheats 1	Cheat-Tasten aktivieren
g_showinvisoble 1	Alle Schiffe anzeigen

Tipp: Ein Druck auf die **Tab-Taste** und das Programm zeigt Ihnen **alle Konsolenbefehle**. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Cheat-Tasten	Wirkung
(müssen vorher aktiviert werden, siehe oben)	
I	Unverwundbarkeit
Z oder Y	Anvisiertes Ziel vernichten
T	Anvisiertes Ziel beschießen

Cars: Abenteuer in Radiator Springs

Drücken Sie während des Spiels die **F12-Taste**, um die Eingabezeile zu öffnen. Hier geben Sie folgende Codes ein und bestätigen mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
TRGTEXC	Alle Bonus-Minispiele
LADEDER	Alle Rennen
PAINT	Alle Lackierungen
MOVIES	Alle Filmchen
PHOTO	Alle Fotos

Die Sims 2: Freizeit-Spaß

Mit diesem Tipp können Sie Ihre Nachbarn (wir meinen natürlich die im Spiel) auf die Palme bringen. Betreten Sie ein Haus Ihrer Wahl und geben Sie **modifyneighborhoodterreain on** in die Kommandozeile ein. Jetzt dürfen Sie das Gebäude mit der Maus frei gestalten und jede Menge Hochhäuser aus dem Boden stampfen. Klasse, was?

Hidden & Dangerous Deluxe

AUF DVD VOLL-VERSION

Bevor Sie die Codes nutzen können, müssen Sie den Cheat-Modus aktivieren, indem Sie **iwantcheat** während des Spiels eingeben. Jetzt kann die Mogelei losgehen!

Cheat	Wirkung
Immortality	Unverwundbarkeit
Fullhands	Jede Menge Kram im Inventar
Ironman	Gesundheit
Skipmission	Ab zur nächsten Mission
Funnyhead	Große Köpfe
Abandon	Mission verlieren
Suicide	Selbstmord

Turok

Hier wird Ihr langer Atem belohnt! Spielen Sie das Abenteuer von Joseph Turok auf dem Schwierigkeitsgrad **Normal** und **Hard** durch, um die neue Herausforderung **Harder** freizuschalten. Und weil wir so nett sind, haben wir noch praktische Cheats für Sie parat. Öffnen Sie die Datei **Turokinput.ini** mit einem beliebigen Editor und ändern Sie folgende Zeile wie beschrieben:
ConsoleKey=None in ConsoleKey=Tab

Jetzt lässt sich die Konsole mit der **Tab-Taste** öffnen und Sie können die Cheats benutzen.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Fly	Sie können fliegen
Walk	Fliegen ausschalten
Allweapons	Alle Waffen verfügbar
Allammo	Volle Munition

Europa Universalis: Rome

Halten Sie während des Spiels die **Alt-Taste** gedrückt und tippen Sie auf dem Ziffernblock die Zahl **21**, um das Cheat-Fenster zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der Eingabe-Taste.

Cheat	Wirkung
Cash	5.000 Dukaten
Merchant	Maximale Händler
Spy	Maximale Spione
Diplomat	Maximale Diplomaten
Colonist	Maximale Kolonisten
Missionary	Maximale Missionare
Pirate	Weniger Freibeuter
Die native	Ureinwohner greifen an
Prestige	Mehr Prestige
Stability	Mehr Stabilität
Fow off	Nebel des Krieges aus
Fow on	Nebel des Krieges

Assassin's Creed

Hier ein paar Tipps, die das Leben als Meuchelmörder um einiges leichter machen.

1. Wenn Sie das Spiel komplett durchgespielt haben, können Sie die einzelnen Erinnerungen aufrufen und jeden um die Ecke bringen, den Sie wollen – Sie werden dafür nicht bestraft. Außerdem können Sie nun Ihr Adlerauge nutzen, wann immer Sie Lust haben.

2. Wenn Sie verfolgt werden, flüchten Sie einfach auf ein niedriges Haus und klettern Sie aufs Dach. Von hier können Sie die Wachen locker abwehren. Sobald Sie ein paar der Kerle um die Ecke gebracht haben, macht der feige Rest die Biege.

3. Wachen, die ängstlich aussehen oder Sie verspotten, können mit einem einzigen Angriff getötet werden.

Hired Guns: Jagged Edge

Zu wenig Asche? Wir helfen! Klicken Sie sich in den Spieleordner. Unter **Hired Guns – Jagged Edge\basis\campaigns\JAZZ** finden Sie die Datei **global_vars.lua**. Öffnen Sie diese Datei mit einem Texteditor und ändern Sie das Startkapital nach Belieben. Fertig!

The Stalin Subway 2: Red Veil

Drücken Sie die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole aufzurufen. Hier geben Sie die Cheats ein und bestätigen mit der Eingabe-Taste.

Cheat	Wirkung
God 1	Unverwundbar
God 0	Unverwundbarkeit deaktivieren
noclip 1	Durch Wände gehen
noclip 0	Wände wieder normal
fullclip	Volle Munition

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

3D MARK VANTAGE

Testlauf


Bei der glänzenden Spionin Jane Nash im ersten Benchmark-Test sind alle Körperteile physikalisch korrekt simuliert.

Wo läuft sie? Die neue Version der beliebten Benchmark-Reihe zeigt wieder spektakuläre Grafik – allerdings nicht auf jedem PC.

BENCHMARK | Um den 3D Mark Vantage zu starten, brauchen Sie nämlich mindestens einen Zweikern-Prozessor mit 2,4 GHz, eine DX-10-Karte und Windows Vista. Zudem läuft die kostenlose Version nur einmal, die fünf Euro teure Variante hingegen so oft Sie wollen. Der erste Test zeigt die hübsche Spionin Jane Nash im Einsatz. In der nächsten Sequenz schwebt ein Schlachtkreuzer in Kinoqualität zusammen mit einer Staffel kleiner Raumschiffe durch ein Asteroidenfeld. Videos zu beiden Tests finden Sie bei den Kollegen der PC Games Hardware (Link: siehe unten). Die schnellste Karte für den 3D Mark Vantage ist die Geforce 9800 GX2 (390 Euro), gefolgt von AMDs Radeon HD 3870 X2 (290 Euro). Daniel Möllendorf

Info: pcgameshardware.de/aid,641639/News/3DMark_Vantage_Die_Game-Tests_im_Video

CORE 2 DUO E7200

Günstige Kernkraft

Zwei Kerne, drei Megabyte L2-Zwischenspeicher und jede Menge Spieleleistung für nur 110 Euro: Der Core 2 Duo E7200 ist ein Geheimtipp.

PROZESSOR | Wie die teure E8-Reihe ist der E7200 im feinen 45-Nanometer-Prozess gefertigt. Daher bleibt er erfreulich kalt – ein leiser Lüfter genügt. Zudem hat der günstige Prozessor genug Leistung für aktuelle Spiele. Seine eigentliche Stärke ist jedoch das sehr gute Übertaktungspotenzial. So lief er in unserem Test mit 3,9 statt 2,53 Gigahertz stabil. Dank automatischer Übertaktungsfunktionen aktueller Platinen ist das sogar sehr einfach. Wer nicht übertakten und die beste Leistung will, sollte 50 Euro mehr ausgeben und den E8400 kaufen. Dieser arbeitet serienmäßig mit drei Gigahertz und hat doppelt so viel L2-Zwischenspeicher. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

Der Core 2 Duo E7200 arbeitet mit 266 Megahertz FSB sowie einem Multiplikator von 9,5 und eignet sich hervorragend zum Übertakten.

GEWINNSPIEL

Perfektes Paar

PC ACTION und Razer verlosen Mäuse und Mauspads für Spieler.

Die Lachesis verfügt über einen Lasersensor mit 4.000 dpi Abtastrate. Laut Razer funktioniert sie am besten auf dem Destructor-Pad – wir verlosen beide Produkte zusammen.

Was ist was?
a) Lachesis ist die Maus, Destructor das Pad.
b) Das Pad heißt Lachesis und die Maus Destructor.
c) Sam ist der Hase und Max der Hund.

5 x Lachesis-Maus und Destructor-Mauspad

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

LIES MICH!

AMD: Dreikernprozessoren verfügbar

Prozessoren | Die ersten Phenom-X3-Modelle arbeiten mit 2.100, 2.300 oder 2.400 Megahertz. Spieler sollten gleich die schnellste Variante X3 8750 kaufen. Sie kostet allerdings 150 Euro und damit nur 10 Euro weniger als die entsprechende Vierkern-Variante Phenom X4 9750 mit gleicher Taktrate. Bei aktuellen Spielen bringt der vierte Kern meist noch keinen Vorteil, das könnte sich aber mit *Far Cry 2* und *Alan Wake* ändern. Bei den anderen Dreikern-Varianten ist der Preisunterschied größer. Spieler sollten jedoch warten, bis es den X3 8750 günstiger gibt oder gleich ein Vierkern-Modell kaufen. (DM)



Info: www.amd.com/de-de

Geforce 9600 GSO: Neuauflage im Mittelklasse-Bereich

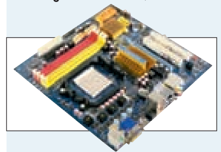
Grafikkarte | Für nur 90 Euro will die neue Geforce-9-Karte ein Schnäppchen sein. Allerdings entspricht sie mit 384 Megabyte, 96 Shader-Einheiten und den Taktraten 550/1.375/800 Megahertz (Chip/Shader/Speicher) dem älteren Modell Geforce 8800 GS, das es ebenfalls für 90 Euro gibt. Verlassen Sie sich also nicht auf den neuen Produktnamen. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet nach wie vor die Geforce 8800 GT für rund 140 Euro oder AMDs Radeon HD 3870 (120 Euro). (DM)



Info: www.nvidia.de

Spieletaugliche Onboard-Grafik von AMD

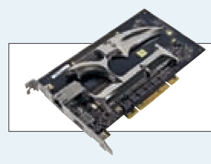
Hauptplatine | Seit wir den Chipsatz 780G vor zwei Monaten vorgestellt haben, sind mittlerweile zahlreiche Platinen mit dem Chip samt Onboard-Grafik in den Handel gekommen. Wir haben die Spieleleistung mit mehreren aktuellen Titeln geprüft: Tatsächlich lief *Call of Duty 4* mit mittleren Details flüssig, bei *WoW* und *CS: Source* reichte es sogar für alle Details. *Assassin's Creed*, *C&C 3: Kanes Rache* und *Gothic 3* liefen mit niedriger Detailstufe. Somit eignet sich die Onboard-Grafik für weniger anspruchsvolle Spieler. Eine 780G-Platine gibt es ab 50 Euro. Der Chip unterstützt Sockel-AM2- oder AM2(+)-Prozessoren. (DM)



Info: www.amd.com/de-de

Killer M1: Profinetzwerkkarte im Spieletest

Netzwerkkarte | Bigfoot bietet eine Netzwerkkarte mit Coprozessor und eigenem Betriebssystem an. Sie soll für einen besseren Ping und weniger Lags sorgen. In unserem Praxistest mit *WoW* war der Ping tatsächlich 50 Millisekunden niedriger. Dafür kostet die Killer M1 rund 230 Euro. Die Killer K1 für 150 Euro soll jedoch die gleichen Verbesserungen bieten. (DM)



Info: www.killernic.com

Da sich Nvidias Oberklasse bei der Optik und Leistung nur marginal unterscheidet, sind beim Kauf Merkmale wie die Ausstattung gefragt.

16 HOCHLEISTUNGS-GRAFIKKARTEN IM TEST

Spiel in der ersten Liga!

Was leistet die neue Geforce-9800-Edelkollektion? Wir schickten sieben 9800-GX2- und acht 9800-GTX-Karten auf den Prüfstand.

Dumm gelaufen: Nach der Vorstellung der neuen Geforce-9800-GX2/GTX-Karten mussten sich die zahlreichen Platinen-Partner an ein Übertaktungsverbot halten. So wollte Nvidia vermutlich garantieren, dass die Hersteller mehr Zeit zum Testen hatten, um die stabilen Übertaktungsgrenzen herauszufinden. In der Vergangenheit kam es nämlich immer wieder vor, dass wir Testmuster von übertakteten AMD- und Nvidia-Karten erhielten, die wegen zu hoher Taktraten keineswegs stabil arbeiteten oder Bildfehler erzeugten. Allerdings sind gerade übertaktete Karten für viele Hersteller ein wichtiges Merkmal, um sich von der breiten Masse abzuheben. Ein Blick in die Testtabellen auf den Seiten 121 und 122 zeigt, dass sich die getesteten 3D-Boliden optisch nur durch den Aufkleber unterscheiden. Echte Unterschiede gibt es also lediglich in der verwendeten BIOS-Version und der Ausstattung. Unser Vergleich klärt, bei welchem Hersteller Sie das beste Gesamtpaket für Ihr Geld bekommen.

DIE TECHNIK DER 9800 GTX/GX2

Für die Geforce 9800 GTX und die 9800 GX2 setzt Nvidia den G92-Grafikprozessor ein. Im Vergleich zum G80-Gegenstück (8800 GTX) ist der Fertigungsprozess von 90 auf 65 Nanometer geschrumpft. Der Chiptakt der 9800 GTX erreicht so 675 Megahertz oder 600 Megahertz bei der GX2. Selbst die 8800 Ultra hatte sich mit 612 Megahertz zufriedenzugeben. Auch der Speichertakt der 9800 GTX fällt im Vergleich mit der Ultra um 20 Megahertz höher aus. Bei der Speicherbestückung gibt sich Nvidia knauserig. 512 Megabyte sind gerade für hohe Auflösungen mit Anti-Aliasing deutlich zu wenig. Außerdem besitzt die 9800-Serie nur eine 256-Bit-Speicheranbindung, während 8800-GTX/Ultra-Karten eine 384-Bit-Speicheranbindung zur Verfügung steht. GDDR4-Speicher bleibt weiterhin AMD-Grafikkarten vorbehalten. Die Zahl an Shader-ALUs (128 pro Grafikchip) hat sich nicht verändert.

WAS MACHT DIE KONKURRENZ?

AMD fertigt den RV670-Grafikprozessor mit nur 55 Nanometern. Das ermöglicht bei der HD 3870 X2 sehr hohe Taktfrequenzen von 825 Megahertz. Mit GDDR4-Speicher ist leider nur die HD 3870, nicht aber die HD 3870 X2 ausgestattet. Bei 900 Megahertz fällt der Speichertakt entsprechend niedrig aus. Bei der Shader-Version



MIKRORUCKLER
Trotz hoher Bildwiederholraten treten bei SLI- oder Crossfire-Systemen für das Auge sichtbare Ruckler auf.

SHADER-ALU
Arithmetic Logical Unit, berechnet innerhalb des Grafikchips bei Grafikkarten die anfallenden Arithmetik-Aufgaben (Shader)

setzen die Radeon-Modelle bereits auf Version 4.1 (Nvidia: 4.0). Allen HD-3870-Beschleunigern stehen 320 Shader-ALUs zur Verfügung. Zwar besitzt die HD 3870 X2 auf den ersten Blick viel Speicher (1.024 Megabyte), doch jedem Chip werden nur 512 Megabyte zugewiesen, sodass die Karte von dem einen Gigabyte nicht profitiert. Wie bei den Nvidia-Grafikkarten mit G92-Chip liegt bei der Radeon HD 3870 (X2) von AMD die Speicheranbindung bei nur 256 Bit.

GEFORCE-9800-GX2-KARTEN

Wie eingangs erwähnt, sind die Unterschiede der sieben getesteten 9800-GX2-Karten nur bei der verwendeten BIOS-Version zu suchen. Bis auf eine Ausnahme arbeiten alle Grafikkarten mit dem Standardtakt von 602/999 Megahertz (Chip-/Speichertakt). Lediglich Asus dreht an der Taktschraube und lässt den Chip und den Speicher mit 670/1.062 Megahertz laufen. Ausreichend Übertaktungspotenzial bieten aber alle Testkandidaten. Ein Chiptakt zwischen 730 und 750 Megahertz ist für sie kein Problem. Der Speicher (Zugriffszeit: 1,0 Nanosekunden) macht bei unseren Testkarten mindestens 1.120 Megahertz und maximal 1.160 Megahertz mit – das entspricht einer Taktsteigerung von bis zu 25 Prozent beim Grafikprozessor und 16 Prozent beim Speicher.

KÜHLUNG UND AUSSTATTUNG

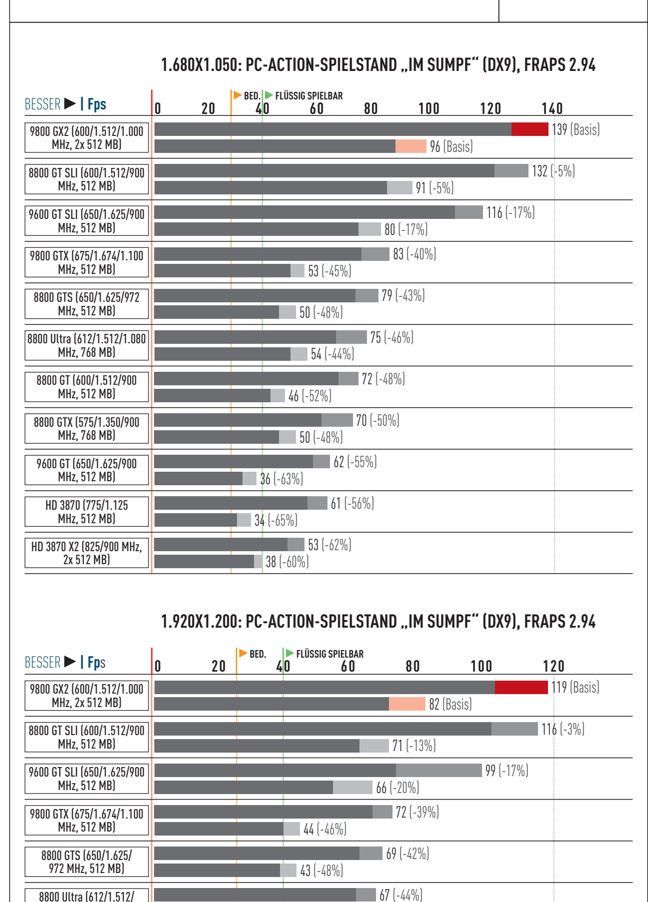
Die zwei Grafikchips der GX2-Reihe erzeugen sehr viel Wärme und damit scheint der 75-Millimeter-Lüfter überfordert zu sein. Bei beiden Chips wacht ein Sensor über die Temperatur, daher können Sie mit dem Rivatuner die Temperatur beider G92-Grafikchips auslesen – wir haben 84 bis 90 Grad gemessen. Doch nicht nur die Temperatur, auch der Geräuschpegel ist hoch: Sehr laute 3,9 Sone messen wir unter Last. 0,9 Sone im 2D-Betrieb stören hingegen nicht. Obwohl der Käufer für eine Geforce 9800 GX2 zwischen 410 und 430 Euro auf den Tisch legt, ist die Ausstattung bei vielen Herstellerkarten mager. So verzichtet Gigabyte auf ein Softwarepaket und legt nur zwei DVI-VGA-Adapter sowie ein SPDIF-Kabel bei. MSI packt wie BFG und Zotac ein HDMI-Kabel in den Karton und stattet die N9800GX2-M2D1G mit dem Spiel *Colin McRae Dirt* aus. Käufer der GX2-Grafikboliden von PNY und Asus freuen sich über *Company of Heroes: Opposing Fronts*, während Zotac *Lost* und Gainward *Tomb Raider: Anniversary* als Extra anbietet. Insgesamt dürften aktuell Mikroruckler, der hohe Preis und der hohe Geräuschpegel viele Käufer abschrecken, zumal ineffiziente Treiber zusätzlich dafür sorgen, dass nicht alle Spiele von der Kraft der zwei Grafikchips profitieren.

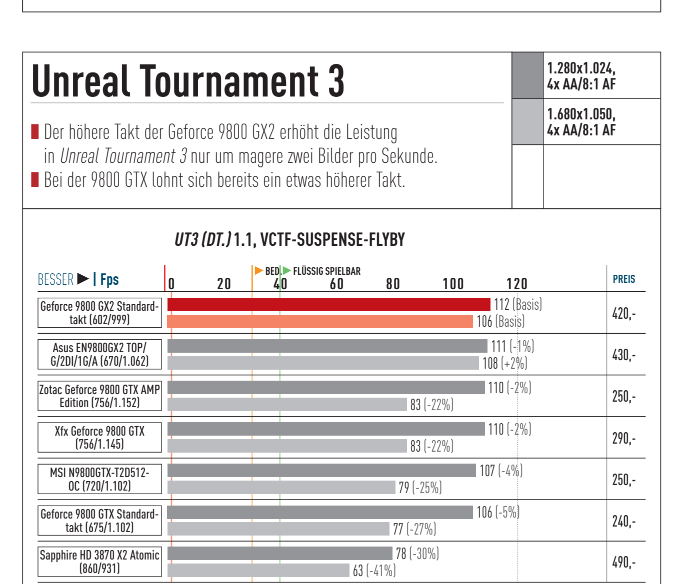
GEFORCE-9800-GTX-KARTEN

Nicht nur die GX2-Karten sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Das gleiche Bild zeigt sich auch bei den getesteten 9800-GTX-Grafikkarten. Immerhin liefern die Hersteller drei von acht 3D-Beschleunigern in übertaktetem Zustand aus. Zotac taktet die AMP Edition getaufte Karte mit 756/1.152 Megahertz (Chip-/Speichertakt), während der Standardtakt sonst bei 675/1.102 Megahertz liegt. Ähnliche Taktfrequenzen weist die Xfx-Karte auf (756/1.145 Megahertz). Allerdings ist die Xfx Geforce 9800 GTX mit einem Preis von rund 290 Euro wahrlich kein Schnäppchen, zumal die günstigste 9800 GTX von Club 3D 60 Euro weniger kostet. MSI erhöht dagegen bei der N9800GTX-T2D512-OC nur den Chiptakt von 675 auf 720 Megahertz.

DIESER CHIP BLEIBT KÜHL

Mit 68 bis 74 Grad ist die Chiptemperatur der 9800 GTX deutlich kühler als bei der 9800 GX2. Der 75-Millimeter-Lüfter leistet hier gute Arbeit und ist zudem nicht besonders laut. In 2D-Anwendungen messen wir 0,4 Sone, bei Belastung im 3D-Betrieb steigt der Geräuschpegel auf bis zu 1,9 Sone an. Dieser Wert ist aber verglichen mit 3,9 Sone bei 9800-GX2-Karten ziemlich niedrig. Im Gegensatz zu GX2-Karten verfügen GTX-Modelle über keinen DVI-Anschluss. Umso wichtiger ist die Lieferung eines HDMI-DVI-Adapters. Zotac, Xfx, MSI und Point of View legen einen entsprechenden Adapter bei. Ein HDMI-Kabel suchen wir allerdings bei allen Angeboten vergebens. Einen Video- und DVI-VGA-Adapter packen schließlich alle Hersteller dazu. Bei den Zotac-Karten dürfen Sie sich über das Spiel *Lost* freuen. Xfx verkauft mit der Karte das kürzlich erschiene-





ne Topspiel *Assassin's Creed*, was auch den hohen Preis der Karte erklären dürfte. Gigabyte, Club 3D und Point of View verzichten dagegen ganz auf Softwarebeilagen. Alles in allem bietet Nvidia die 9800 GTX zu einem fairen Preis an und Käufer erhalten quasi eine Hochleistungs-Grafikkarte zum Mittelklasse-Preis.

HD 3870 X2 WASSERGEKÜHLT

Um zu zeigen, welche Besonderheiten die Konkurrenz auf Lager hat, testeten wir auch ein wassergekühltes Modell der Radeon HD 3870 X2, die Sapphire Atomic. Bei der außergewöhnlichen Kühlung dieser Karte handelt es sich um ein geschlossenes System, Pumpe und Radiator samt 120-Millimeter-Lüfter sind in einem Metallkasten untergebracht. Für kleinere PC-Gehäuse ist die Lösung nicht geeignet, denn der Kasten besitzt eine Länge von 19,5 Zentimetern und eine Breite von 12,6 Zentimetern, wobei sich der hintere Bereich auf nur 4,4 Zentimeter verjüngt. Vergessen Sie nicht, die Pumpe mit Strom zu versorgen, da sonst eine Überhitzung des Systems droht. Der Geräuschpegel liegt sowohl im 2D- als auch im 3D-Betrieb bei 1,7 Sone. Der Referenzkühler von AMD ist mit 4,5 Sone deutlich lauter. Sapphires HD 3870 X2 Atomic könnte unserer Ansicht nach noch leiser arbeiten, wenn der Füllstand besser angepasst wäre. Für den Geräuschpegel sorgt nämlich weniger der Delta-Lüfter, sondern der Wasserkreislauf samt Pumpe. Eine Grafikchiptemperatur von nur 71 Grad ist für die HD 3870 X2 ein sehr guter Wert. Zum Vergleich: Eine herkömmliche HD 3870 X2 erreicht unter gleichen Bedingungen 80 Grad. Der Chip-/Speichertakt unseres Testmusters beträgt 860/931 Megahertz, das bedeutet eine Taktsteigerung von vier beziehungsweise drei Prozent gegenüber dem Referenzdesign. Zu höheren Übertaktungsergebnissen als mit einer Luftkühlung verhilft die Wasserkühlung zwar nicht, 940/1.130 Megahertz sind dennoch sehr ordentlich.

VIEL ZUBEHÖR IM ALU-KOFFER

Ausgeliefert wird die Grafikkarte in einem schicken Aluminium-Koffer. Zum Inhalt gehören ein HDMI-Kabel, eine Crossfire-Brücke und mehrere Adapter (Video, DVI-VGA und HDMI-DVI). Außerdem legt Sapphire ein Softwarepaket, bestehend aus dem 3D Mark 06, DVD Suite und Power DVD 7, dazu. Fazit: Dank Wasserkühlung gelingt es dem Grafikkartenhersteller, den Geräuschpegel sowie die Temperatur der HD 3870 X2 deutlich zu reduzieren. Das rechtfertigt allerdings nicht den hohen Preis von 490 Euro. Schließlich erhalten Sie eine herkömmliche HD 3870 X2 bereits für 300 Euro.

DIE NETZTEILFRAGE

Die Leistungsaufnahme der Grafikkarten haben wir unter anderem mit einem Komplett-PC gemessen, in dem ein Intel Core 2 Quad (3,2 GHz) steckt. Während eine 8800 GTX im 3D Mark 06 auf 351 Watt kommt, verbraucht das System mit einer 9800 GTX 37 Watt weniger. Stolze 407 Watt zieht der PC mit einer Geforce 9800 GX2 aus der Steckdose. Genauso viel Strom benötigt eine HD 3870 X2. Übertaktete Karten wie die Atomic von Sapphire verlangen nochmals rund 15 Watt mehr. Ein 500-Watt-Netzteil reicht also im Normalfall für alle derzeit erhältlichen Grafikkarten locker aus. Übertakten Sie jedoch Prozessor und Grafikkarte, empfehlen wir ein Netzteil mit bis zu 650 Watt. Ein Core-2-Rechner samt Geforce 9800 GTX gibt sich dagegen mit einem 400-Watt-Netzteil zufrieden – Reserven zum Übertakten inklusive.

LEISTUNGSANALYSE

Höhere Taktraten bei einer 9800 GX2 bringen kaum Leistungsvorteile, wie die Asus EN9800 GX2 TOP beweist. In *Unreal Tournament 3* ist die Karte nur um zwei Prozent schneller als ein Modell mit Referenztakt. Eine übertaktete 9800 GTX, etwa die Modelle von Zotac oder Xfx, liegt dagegen um bis zu acht Prozent vor einer Standardkarte. AMDs HD 3870 X2 hält in *Unreal Tournament 3 nicht* mit der Nvidia-Konkurrenz mit und fällt um 22 und 36 Prozent hinter die Geforce 9800 GTX zurück. Auch in *Call of Duty 4* sieht es so aus, als ob AMD den Catalyst-Treiber für Crossfire nicht optimiert hat, denn ohne FSAA platziert sich selbst eine Radeon HD 3870 stets vor der HD 3870 X2 mit zwei Grafikchips. Auch gegen die deutlich günstigere 8800 GT hat die AMD-Karte keine Chance. In höheren Auflösungen kann die Geforce 9800 GX2 den Vorteil von SLI ausspielen. Eine 9800 GTX ist in 1.920x1.200 um 65 bis 86 Prozent langsamer. Die 9800 GTX setzt sich zwar ohne Anti-Aliasing vor eine 8800 Ultra, doch mit FSAA wendet sich das Blatt. Daniel Waadt

FAZIT: Grafikkarten

Unsere aktuelle Marktübersicht verdeutlicht erneut, dass gerade bei Hochleistungs-Grafikkarten die Wahl des Herstellers keine große Rolle spielt. Alle getesteten Nvidia-Modelle sind bis auf die BIOS-Version und die Taktraten identisch. Wählen Sie also den Hersteller, der eine lange Garantie gewährt, einen niedrigen Preis bietet und bei dem Ihnen die Ausstattung zusagt. Exoten wie die HD 3870 X2 Atomic von Sapphire sind zu teuer.

Empfehlungen der Redaktion:

Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition

Dank mehrerer Feinheiten setzt sich Zotac mit seiner Geforce 9800 GTX an die Spitze des Testfeldes.

Bei unseren Tests sind gleich zwei 9800-GTX-Karten von Zotac vertreten. Unsere Empfehlung trägt aber noch den Namenszusatz AMP Edition und arbeitet mit höheren Taktfrequenzen. Zotac taktet den Grafikchip mit 756 Megahertz und den Speicher mit hohen 1.152 Megahertz. Der Shader-Takt liegt bei 1.890 Megahertz. Eine Karte mit Standardtakt wird nur mit 675/1.102/1.674 Megahertz (Chip-/Speicher-/Shadertakt) betrieben. Bei den Übertaktungstests liegt der Zotac-Beschleuniger dagegen nur im unteren Bereich und kommt auf maximal 800/1.250 Megahertz. Das beste Ergebnis erzielen wir mit der Xfx-Karte, die stolze 840 Megahertz Chip- und 1.300 Megahertz Speichertakt verkraftet. Zu einer erhöhten Temperaturentwicklung führt der Takt kaum, denn mit 71 Grad liegt die Grafikchiptemperatur noch im grünen Bereich. Zumindest im 2D-Modus kann man den 75-Millimeter-Lüfter als leise bezeichnen. 0,4 Sone sind im geschlossenen PC kaum wahrnehmbar. Zu hören sind dagegen 1,9 Sone in 3D-Anwendungen. Zotac gewährleistet neuerdings auf alle Grafikkarten fünf Jahre Garantie. Allerdings ist es dazu notwendig, das Produkt zu registrieren, da ansonsten die Garantieansprüche nach zwei Jahren erlöschen. Fans der Fernsehserie *Lost* können sich über das gleichnamige Spiel als mitgeliefertes Extra freuen. Des Weiteren finden Sie noch eine Fülle von Adaptern in der Verpackung (Video, DVI-VGA, HDMI-DVI und SPDIF).

Fazit: Dank höherer Taktraten und einer fünfjährigen Garantie scheint ein Preis von ca. 250 Euro fair. Günstiger geht es nur mit der Grafikkarte von Club 3D, die bereits für 230 Euro angeboten wird. (dw)

GESAMTNOTE: 1,86
Preis: Ca. € 250,- **Preis-Leistg.:** Gut



Optisch unterscheiden sich alle 9800-GTX-Grafikkarten im Testfeld nur durch den Aufkleber auf dem Kühler. Die preisliche Spanne bewegt sich zwischen 230 und 290 Euro.

GRAFIKKARTEN

Produkt	Geforce 9800 GX2	EN9800GX2 TOP/G/2DI/1G/A	Geforce 9800 GTX AMP Edition	Geforce 9800 GX2
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	Asus (www.asuscom.de)	Zotac (www.zotac.com)	PNY (www.pny-europe.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 420,-/ausreichend	Ca. € 430,-/ausreichend	Ca. € 250,-/gut	Ca. € 420,-/ausreichend
Grafikchip; Codename	Geforce 9800 GX2; G92	Geforce 9800 GX2; G92	Geforce 9800 GTX; G92	Geforce 9800 GX2; G92
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	2x 128 (32 Vec4)/max. 2x 128 (32 Vec4)	2x 128 (32 Vec4)/max. 2x 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	2x 128 (32 Vec4)/max. 2x 128 (32 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	602/602/1.512 MHz	670/670/1.674 MHz	756/756/1.890 MHz	602/602/1.512 MHz
Speichertakt (2D/3D)	999/999 MHz	1.062/1.062 MHz	1.152/1.152 MHz	999/999 MHz
Ausstattung (20%)	**2,25**	**2,48**	**2,45**	**2,45**
Speichermenge/Anbindung	2x 512 MB (256 Bit)	2x 512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	2x 512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (0,8 ns)	GDDR3 (1,0 ns)
Monitoranschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	HDMI	HDMI	TV-Out (S-Video)	HDMI
Kühlung	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	-	Asus-Tools	-	-
Spiele-Vollversionen	*Lost*	*Company of Heroes: Opposing Fronts*	*Lost*	*Company of Heroes: Opposing Fronts*
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); Bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); Bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel/sonstiges	HDMI-Kabel	-	-	-
Adapter	2x DVI-VGA, SPDIF	DVI-VGA, SPDIF	Video (YUV), DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF	2x DVI-VGA, Video (YUV), Composite, SPDIF
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multisampling; Supersampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, 32x, 32xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, 32x, 32xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, 32x, 32xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,81**	**1,78**	**1,79**	**1,81**
Temperatur (3D)	84-85 °C (Grafikchip)	87-89 °C (Grafikchip)	71 °C (Grafikchip)	85-87 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,9/3,9 Sone; 30/45 dB(A)	0,9/3,9 Sone; 30/45 dB(A)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)	0,9/3,9 Sone; 30/45 dB(A)
Leistungsaufnahme Core 2 Duo (2D/3D)	180/296 Watt (ganzer PC)	187/311 Watt (ganzer PC)	142/240 Watt (ganzer PC)	186/306 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/Speicher)	750/1.140 MHz	730/1.150 MHz	800/1.250 MHz	730/1.120 MHz
UT3, 1.280x1.024, kein FSAA/AF	113 Fps (sehr gut)	114 Fps (sehr gut)	117 Fps (sehr gut)	113 Fps (sehr gut)
UT3, 1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	112 Fps (sehr gut)	111 Fps (sehr gut)	110 Fps (sehr gut)	112 Fps (sehr gut)
UT3, 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	106 Fps (sehr gut)	! 108 Fps (sehr gut)	83 Fps (sehr gut)	106 Fps (sehr gut)
FAZIT	Wertung: 1,84 + Bis zu 5 Jahre Garantie + Hohes Übertaktungpotenzial − SLI treiberabhängig	Wertung: 1,86 + Höhere Taktraten + In 2D relativ leise − SLI treiberabhängig	Wertung: 1,86 + Bis zu 5 Jahre Garantie + Höhere Taktraten − Nur 512 MB Grafikspeicher	Wertung: 1,88 + In 2D relativ leise + Hohes Übertaktungspotenzial − SLI treiberabhängig



GRAFIKKARTEN

Produkt	Geforce 9800 GX2	N9800GX2-M2D1G	Geforce 9800 GTX	Geforce 9800 GTX
Hersteller/Webseite	BFG (www.bfgtech.com)	MSI (www.msi-computer.de)	Zotac (www.zotac.com)	Xfx (www.xfxforce.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 430,-/ausreichend	Ca. € 430,-/ausreichend	Ca. € 240,-/gut	Ca. € 290,-/befriedigend
Grafikchip; Codename	Geforce 9800 GX2; G92	Geforce 9800 GX2; G92	Geforce 9800 GTX; G92	Geforce 9800 GTX; G92
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	2x 128 (32 Vec4)/max. 2x 128 (32 Vec4)	2x 128 (32 Vec4)/max. 2x 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	602/602/1.512 MHz	602/602/1.512 MHz	675/675/1.674 MHz	756/756/1.890 MHz
Speichertakt (2D/3D)	999/999 MHz	999/999 MHz	1.102/1.102 MHz	1.145/1.145 MHz
Ausstattung (20%)	**2,45**	**2,48**	**2,45**	**2,65**
Speichermenge/Anbindung	2x 512 MB (256 Bit)	2x 512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (0,8 ns)	GDDR3 (0,8 ns)
Monitoranschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	HDMI	HDMI	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	-	MSI-Tools	-	-
Spiele-Vollversionen	-	*Colin McRae Dirt*	*Lost*	*Assassin's Creed*
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); Bis 10 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 5 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Video-Kabel/sonstiges	HDMI-Kabel	HDMI-Kabel	-	S-Video-Kabel
Adapter	DVI-VGA, SPDIF	DVI-VGA, SPDIF	Video (YUV), DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF	Video (YUV), 2x DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multisampling; Supersampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, 32x, 32xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, 32x, 32xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,81**	**1,81**	**1,83**	**1,76**
Temperatur (3D)	84-87 °C (Grafikchip)	89-90 °C (Grafikchip)	70 °C (Grafikchip)	74 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,9/3,9 Sone; 30/45 dB(A)	0,9/3,9 Sone; 30/45 dB(A)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)
Leistungsaufnahme Core 2 Duo (2D/3D)	183/295 Watt (ganzer PC)	185/307 Watt (ganzer PC)	147/242 Watt (ganzer PC)	149/258 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/Speicher)	750/1.120 MHz	750/1.160 MHz	820/1.250 MHz	840/1.300 MHz
UT3, 1.280x1.024, kein FSAA/AF	113 Fps (sehr gut)	113 Fps (sehr gut)	117 Fps (sehr gut)	117 Fps (sehr gut)
UT3, 1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	112 Fps (sehr gut)	112 Fps (sehr gut)	106 Fps (sehr gut)	110 Fps (sehr gut)
UT3, 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	106 Fps (sehr gut)	106 Fps (sehr gut)	77 Fps (sehr gut)	83 Fps (sehr gut)
FAZIT	Wertung: 1,88 + HDMI-Kabel inklusive + Bis zu zehn Jahre Garantie − SLI treiberabhängig	Wertung: 1,88 + In 2D relativ leise + HDMI-Kabel inklusive − SLI treiberabhängig	Wertung: 1,88 + Hohes OC-Potenzial + Unter 2D sehr leise − Nur 512 MB Grafikspeicher	Wertung: 1,89 + Höhere Taktraten + Aktuelles Spiel inklusive − Nur 512 MB Grafikspeicher

GRAFIKKARTEN

Produkt	Bliss 9800 GX2 PCX	GV-NX98X1GHI-B	N9800GTX-T2D512-OC	EN9800GTX/HTDP/512M/A
Hersteller/Webseite	Gainward (www.gainward.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asuscom.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 420,-/ausreichend	Ca. € 410,-/ausreichend	Ca. € 250,-/gut	Ca. € 260,-/gut
Grafikchip; Codename	Geforce 9800 GX2; G92	Geforce 9800 GX2; G92	Geforce 9800 GTX; G92	Geforce 9800 GTX; G92
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	2x 128 (32 Vec4)/max. 2x 128 (32 Vec4)	2x 128 (32 Vec4)/max. 2x 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	602/602/1.512 MHz	602/602/1.512 MHz	720/720/1.728 MHz	675/675/1.674 MHz
Speichertakt (2D/3D)	999/999 MHz	999/999 MHz	1.102/1.102 MHz	1.102/1.102 MHz
Ausstattung (20%)	**2,58**	**2,65**	**2,68**	**2,78**
Speichermenge/Anbindung	2x 512 MB (256 Bit)	2x 512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (0,8 ns)	GDDR3 (0,8 ns)
Monitoranschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	HDMI	HDMI	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	Expertool	-	MSI-Tools	Asus-Tools
Spiele-Vollversionen	*Tomb Raider: Anniversary*	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Video-Kabel/sonstiges	-	-	S-Video-Kabel	-
Adapter	DVI-VGA, SPDIF	2x DVI-VGA, SPDIF	YUV, DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF	YUV, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multisampling; Supersampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, 32x, 32xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ, 32x, 32xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,81**	**1,81**	**1,81**	**1,83**
Temperatur (3D)	85-88 °C (Grafikchip)	86-87 °C (Grafikchip)	73 °C (Grafikchip)	69 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,9/3,9 Sone; 30/45 dB(A)	0,9/3,9 Sone; 30/45 dB(A)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)
Leistungsaufnahme Core 2 Duo (2D/3D)	180/296 Watt (ganzer PC)	190/313 Watt (ganzer PC)	148/249 Watt (ganzer PC)	141/232 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/Speicher)	730/1.160 MHz	750/1.160 MHz	820/1.250 MHz	820/1.270 MHz
UT3, 1.280x1.024, kein FSAA/AF	113 Fps (sehr gut)	113 Fps (sehr gut)	117 Fps (sehr gut)	117 Fps (sehr gut)
UT3, 1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	112 Fps (sehr gut)	112 Fps (sehr gut)	107 Fps (sehr gut)	106 Fps (sehr gut)
UT3, 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	106 Fps (sehr gut)	106 Fps (sehr gut)	79 Fps (sehr gut)	77 Fps (sehr gut)
FAZIT	Wertung: 1,90 + In 2D relativ leise + Hohes Übertaktungspotenzial − SLI treiberabhängig	Wertung: 1,92 + Hohes Übertaktungspotenzial + In 2D relativ leise − SLI treiberabhängig	Wertung: 1,92 + Grafikchip höher getaktet + Sehr leise in 2D − Nur 512 MB Grafikspeicher	Wertung: 1,95 + Sehr leise in 2D + Hohes Übertaktungspotenzial − Nur 512 MB Grafikspeicher



GRAFIKKARTEN

Produkt	GV-NX98X512H-B	9800 GTX	Geforce 9800 GTX	HD 3870 X2 Atomic
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Club 3D (www.club3d.de)	Point of View (www.pointofview-online.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 240,-/gut	Ca. € 230,-/gut	Ca. € 250,-/gut	Ca. € 490,-/ausreichend
Grafikchip; Codename	Geforce 9800 GTX; G92	Geforce 9800 GTX; G92	Geforce 9800 GTX; G92	Radeon HD 3870 X2; RV670
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	2x 320/2x 320
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	675/675/1.674 MHz	675/675/1.674 MHz	675/675/1.674 MHz	300/860 MHz
Speichertakt (2D/3D)	1.102/1.102 MHz	1.102/1.102 MHz	1.102/1.102 MHz	931/931 MHz
Ausstattung (20%)	**2,85**	**2,90**	**2,95**	**2,28**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	2x 512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (0,8 ns)	GDDR3 (0,8 ns)	GDDR3 (0,8 ns)	GDDR3 (1,0 ns)
Monitoranschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	75-mm-Lüfter, Speicherkühler	120-mm-Lüfter, Speicherkühler vorne
Software/Hilfsprogramme	-	-	-	Power DVD 7, 3D Mark 06, DVD Suite
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel/sonstiges	-	-	-	HDMI-Kabel, Crossfire-Brücke
Adapter	Video (YUV), 2x DVI-VGA	Video (YUV), DVI-VGA	DVI-VGA, HDMI-DVI	Video (YUV), 2x DVI-VGA, HDMI-DVI
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,72**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multisampling; Supersampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,84**	**1,84**	**1,84**	**2,17**
Temperatur (3D)	71 °C (Grafikchip)	68 °C (Grafikchip)	72 °C (Grafikchip)	71 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)	0,4/1,9 Sone; 24/36 dB(A)	1,7/1,7 Sone; 33/33 dB(A)
Leistungsaufnahme Core 2 Duo (2D/3D)	145/239 Watt (ganzer PC)	143/233 Watt (ganzer PC)	143/237 Watt (ganzer PC)	152/328 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/Speicher)	820/1.200 MHz	800/1.310 MHz	800/1.280 MHz	940/1.130 MHz
UT3, 1.280x1.024, kein FSAA/AF	117 Fps (sehr gut)	117 Fps (sehr gut)	117 Fps (sehr gut)	113 Fps (sehr gut)
UT3, 1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	106 Fps (sehr gut)	106 Fps (sehr gut)	106 Fps (sehr gut)	78 Fps (sehr gut)
UT3, 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	77 Fps (sehr gut)	77 Fps (sehr gut)	77 Fps (sehr gut)	63 Fps (sehr gut)
FAZIT	Wertung: 1,97 + Sehr leise in 2D + Relativ günstig − Magere Ausstattung	Wertung: 1,98 + Sehr günstiger Preis + Sehr leise in 2D − Magere Ausstattung	Wertung: 1,99 + Sehr leise in 2D + Akzeptabler Stromverbrauch − Magere Ausstattung	Wertung: 2,10 + Wassergekühlt + Höhere Taktraten − Hoher Preis

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

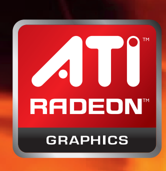
1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

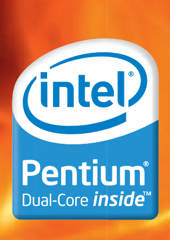
Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.







15,4" WXGA GLARE TYPE

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 3072MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 256MB ATI Radeon® HD 2600XT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, E-SATA, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

699.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4490

Inklusive Windows Vista® Home Premium 758.99



- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- bis zu 512MB NVIDIA® GeForce™ 8400GO
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

519.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4532

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- bis zu 512MB NVIDIA® GeForce™ 8400GO
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 5.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam,Li-Ion Akku

569.- € oder Finanzkauf 2) ab 10€/mtl.

Art-Nr. 4617

Inklusive Windows Vista® Home Premium 628.99

15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2390 mit 2x 1.86 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Li-Ion Akku, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam

629.- € oder Finanzkauf 2) ab 11€/mtl.

Art-Nr. 4563

Inklusive Windows Vista® Home Premium 688.99

17" WXGA+ inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5750 mit 2x 2.0 Ghz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

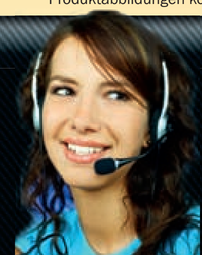
17" WXGA+ Display (1440x900 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

749.- € oder Finanzkauf 2) ab 14€/mtl.

Art-Nr. 4564

Inklusive Windows Vista® Home Premium 808.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mazda, Mazdaspeed, RX-8, RX-7, Mazdaspeed3 and all other associated marks, emblems and designs are used under approval of Mazda Motor Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

Intel® Core™2 Duo E8400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8400 (2x 3.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IP35V
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

699.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4491

Inklusive Windows Vista® Home Premium





Intel® Core™2 Duo E8200

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8200 (2x 2.66 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IPN73-BA
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache, 7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4615

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



Intel® Core™2 Quad Q6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IPN73-BA
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

739.- € oder Finanzkauf 2) ab 14€/mtl.

Art-Nr. 4590

Inklusive Windows Vista® Home Premium 818.99



Intel® Core™2 Quad Q6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf 2) ab 17€/mtl.

Art-Nr. 4612

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99



Intel® Core™2 Quad Q9450

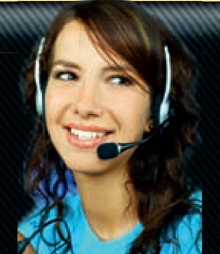
- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® IP35V
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

999.- € oder Finanzkauf 2) ab 19€/mtl.

Art-Nr. 4552

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 500€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

one

4) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

5) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.



Intel® Core™ 2 Duo E8500

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8500 (2x 3.16 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1299.- € oder Finanzkauf[2)] ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4576

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1448,99

Intel® Core™ 2 Quad Q9300

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9300 (4x 2.5 Ghz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf[2)] ab 22€/mtl.

Art-Nr. 4621

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1348,99



Intel® Core™ 2 Quad Q9450

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® AB9 Quad GT
- Festplatte: 1500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB ATI Radeon® HD3870 X2 DDR4
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8xSATA/Raid, Front USB

1499.- € oder Finanzkauf[2)] ab 28€/mtl.

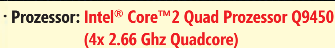
Art-Nr. 4578

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1648,99

Intel® Core™ 2 Quad Q9450

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9450 (4x 2.66 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D SLI (nForce 750i)
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Front USB





1699.- € oder Finanzkauf[2)] ab 32€/mtl.

Art-Nr. 4579



Inklusive Windows Vista® Ultimate 1848,99



Intel® Core™ 2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC1066
- Chipsatz: ASUS® P5N-T Deluxe (nForce 780i)
- Festplatte: 2000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GX2
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 18xDL Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 1xPCI, 3xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3299.- € oder Finanzkauf[2)] ab 62€/mtl.

Art-Nr. 4519

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3448,99



Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Da hochauflösende Bildformate auf dem Vormarsch sind, spendieren immer mehr Hersteller ihren DVD-Brennern Blu-ray.

7 DVD-BRENNER MIT BLU-RAY IM TEST

Erleb dein blaues Wunder!

Was leisten Blu-ray-Laufwerke für den PC? Erleben Sie beim Umstieg auf das neue Format Ihr „blaues" Wunder? Unser Test klärt auf.

Das Jahr 2008 begann mit einem Paukenschlag. Im Pokerspiel um die hochauflösende Nachfolge der DVD hat Blu-ray den längeren Atem. Anstelle des roten Lasers (650 Nanometer) wird bei Blu-ray ein blaues Modell mit einer Wellenlänge von 405 Nanometern eingesetzt. Das ermöglicht feinere Strukturen auf der Disc und somit eine höhere Datendichte. Die Bezeichnungen blieben hingegen fast gleich. Eine maschinell hergestellte, beschriebene Disc heißt wie bei CD und DVD hier nun BD-ROM. Die in Eigenleistung beschreibbaren Formate nennen sich BD-R (einmal beschreibbar) und BD-RE (wiederbeschreibbar). Der Unterschied zur DVD wird auch bei der höheren Kapazität der Blu-ray-Medien erkennbar: So passen auf eine normale BD-R bis zu 25,1 Gigabyte, auf ein zweilagiges Exemplar lassen sich bis zu 50 Gigabyte bannen. Noch sind die Preise für diese Medien jedoch recht hoch. Selbst bei günstigen Online-Versendern sind einlagige BD-Rs nur zu Preisen um die 10 Euro erhältlich. Daten auf mehrere DVD-Rs aufzuteilen, ist meist die preiswertere Lösung. Ein spürbarer Preisrutsch wird erst mit der groß angelegten Produktion von Medien mit einer organischen Aufnahmeschicht einhergehen. Sogenannte LTH-Type-BD-R verfügen über eine veränderte Aufnahmeschicht (Dye).

LTH-TYPE-BLU-RAY IM ANMARSCH

Damit ein Blu-ray-Laufwerk LTH-Type-Blu-ray-Discs lesen und auch beschreiben kann, ist es notwendig, das Gerät oder zumindest die Firmware anzupassen. In unserem Testfeld kann bisher nur das Plextor PX-B920SA LTH-Type-BD-R lesen und sogar beschreiben. Inwieweit eine Nachrüstung der auf dem Markt befindlichen Laufwerke möglich ist, bleibt abzuwarten. Es sollte aber machbar sein, wie die seit vielen Monaten erhältliche PlayStation 3 beweist. Die meisten Nutzer legen ihr Hauptaugenmerk sicher auf den Preis des Gerätes. Außerdem steht die Frage im Raum: Was brauche ich wirklich? Soll es die Eier legende Wollmilchsau sein, die alle Medien lesen und jedes Format beschreiben kann oder reicht vielleicht auch ein Lesegerät? Fast alle getesteten Geräte lesen und schreiben alle gängigen Medientypen, egal ob CD, DVD, DVD-RAM oder Blu-ray. Die Laufwerke von LG Electronics und Plextor bieten mit Lightscribe weiter eine Laser-Beschriftungstechnik für (spezielle) CD- und DVD-Rohlinge und lesen als Dreingabe HD-DVD-Medien. Sollte also noch der eine oder andere Cineast auf Schnäppchenjagd nach mittlerweile zum Taschengeldpreis erhältlichen HD-DVD-Filmen gehen: Diese Kombilaufwerke bieten einen zusätzlichen Kaufanreiz.

ANGEZOGENE HANDBREMSE

Wie die Fakten belegen, ist die Geschwindigkeit der Laufwerke gebremst. Viele der Geräte bieten im Gegensatz zu den üblichen DVD-Brennern geringere Schreib- und Lesegeschwindigkeiten. Anstelle 52-facher CD-Schreibgeschwindigkeit geht es oft nur halb so schnell zu Werke, DVDs werden bei einigen Geräten nur mit 12-facher Geschwindigkeit beschrieben. Langsamkeit muss aber nicht in jedem Fall ein Nachteil sein. Eine geringere Schreibgeschwindigkeit ermöglicht meist qualitativ hochwertige Brennergebnisse. Die meisten Hersteller haben ihre Hausaufgaben gemacht, so sind die Ergebnisse durch die Bank sehr gut. Der Zeitunterschied ist unterm Strich vernachlässigbar. Das schnellste Gerät schrieb eine DVD in 5:40 Minuten, der gemächlichste Brenner benötigte 7:16 Minuten.

DIE PREISFRAGE

Sehr unterschiedlich sind die Preise aller Testkandidaten. Laufwerke, die Blu-ray lesen, gibt es ab 100 Euro. Für wenige Euro mehr beschreiben sie auch CDs und DVDs. Fast 400 Euro möchte Sony für das BWU-200S sehen, das Pioneer BDR-202 ist hingegen schon für 240 Euro im Internet zu haben. Wer auf die Blu-ray-Schreibfähigkeit verzichtet, wird mit dem LG GGC-H20L schon für 120 Euro glücklich. Und dieser liest so-



DAMIT DAS KLAR IST!

LIGHTSCRIBE/LABELFLASH Diese Technik ermöglicht es, auf die Oberseite von speziellen Rohlingen Bilder „einzubrennen".

BLU-RAY Nachfolgetechnik der DVD für (wieder)beschreibbare Discs mit aktuell 25 und 50 Gigabyte.

LTH-TYPE BLU-RAY Beschreibbare Blu-ray-Medien, die mit einer organischen Schreibschicht versehen sind.

gar HD-DVD und verziert entsprechende Discs dank Lightscribe. DVD-RAM ist inzwischen zum Standard geworden, alle Geräte im Testfeld bieten entsprechende Schreib- und Lesefähigkeiten.

ASUS BC-1205PT: TEURES GERÄT MIT GUTER SCHREIBQUALITÄT ▮ Von Asus erreichte uns das BC-1205PT. Es macht einen hochwertigen Eindruck: Die Front ist schick mattiert, die Lade glänzend. Weniger beeindruckend sind die technischen Daten. CDs beschreibt das Laufwerk mit bis zu 24-facher Geschwindigkeit, DVDs nur mit 12-facher Geschwindigkeit. Blu-ray-Discs liest das Gerät mit bis zu 5-facher Geschwindigkeit, eine Schreibfunktion ist allerdings nicht vorhanden. Die Zugriffszeiten liegen mit 145 Millisekunden für die CD und 157 Millisekunden für die DVD am oberen Ende des Testfeldes. Auch wenn es Medien beschreibt, geht das Asus gemächlich vor. Mit 4:39 Minuten beim Beackern einer CD-R ist es kein Raser, ebenso wie bei den 7:10 Minuten für eine beschreibbare DVD. Dabei war die Qualität allerdings sehr gut. Asus entwickelt das Gerät nicht selbst, sondern greift auf Hardware von Pioneer zurück. Während für dieses bereits eine aktuellere Firmware vorliegt, verharrt das BC-1205PT bei Firmware 1.03. Negativ fällt das Laufwerk beim Lesen von einlagigen als auch zweilagigen DVDs (Single-/Dual Layer) auf. Dieses Problem existiert allerdings auch bei den Kollegen von Pioneer, dazu gleich mehr.

PIONEER BDC-202: PREISWERTER BRENNER MIT BLU-RAY-LESEFÄHIGKEIT ▮ Im Vergleich zum baugleichen Asus BC-1205PT ist das Pioneer mit einem Straßenpreis von knapp 120 Euro ein echtes Schnäppchen. Das Asus kostet rund 50 Euro mehr und bietet keine Vorteile. Was die Firmwareunterstützung betrifft, sind Sie langfristig wohl bei Pioneer auf der sichereren Seite. Die Leseleistung fällt quasi identisch mit der des Asus-Geräts aus. Auch die Problem-DVD war in 8:35 Minuten ausgelesen. Bei der Schreibqualität überzeugte das Laufwerk, lieferte allerdings nicht so gute Werte wie das Asus oder das Pioneer BDR-202. Auf eine Disc griff der Brenner nach 17 Sekunden zu, der BC-1205PT von Asus war eine Sekunde schneller.

PIONEER BDR-202: GEMÄCHLICHER BLU-RAY-EINSTIEGS-BRENNER ▮ Der große Bruder des BDC-202 ist das BDR-202. Es verfügt über den gleichen Funktionsumfang, stellt jedoch mit der Blu-ray-Schreibfähigkeit das Spitzenprodukt aus dieser Serie dar. Die technischen Daten gleichen denen des Pioneer BDC-202 und des Asus BC-1205PT. Die Schreibleistung auf DVD-Medien fiel beim BDR-202 am besten aus. Die Testmedien bearbeitete es mit sehr guter Qualität und sehr niedrigen Fehlerraten. Auch bei der Lautstärke nehmen sich die drei Geräte nichts. Ein kräftiges Fauchen kündet davon, dass die Laufwerke dabei sind, Daten auszulesen oder zu brennen. Wirklich wohnzimmertauglich sind alle drei nicht, auch wenn es mit Blu-ray deutlich angenehmer ist, Filme zu schauen. Negativ fällt bei dem Trio die Leseleistung bei DVDs auf. Anstelle der vollen 12-fachen Lesegeschwindigkeit brachen die Laufwerke auf etwa 6-fach ein und erholten sich bis zum Ende der DVD nicht mehr. Bei dem doppelseitigen DVD-Medium normalisierte sich die Lesegeschwindigkeit auf der zweiten Schicht ab etwa 6-facher Geschwindigkeit auf eine lineare Kurve.

SONY BWU-200S: DER ELEGANTE BLU-RAY-KÖNIG? ▮ Sony selbst schickt das BWU-200S ins Rennen. Es ist mit knapp 400 Euro weder ein Schnäppchen noch bringt es viele Eigenschaften mit, die diesen Preis rechtfertigen würden. Eine Lightscribe- oder Labelflash-Funktion fehlt ebenso wie bei den drei bisher genannten Geräten. CDs, DVDs, DVD-RAMs und Blu-ray-Discs beschreibt das Gerät natürlich. Dabei weiß das Sony BWU-200S durchaus zu überzeugen. Die gefühlte Arbeitsgeschwindigkeit war deutlich höher als bei den Geräten von Pioneer und Asus. Das bestätigen auch die ermittelten Werte. Mit Zugriffszeiten von 138 Millisekunden (CD) und 141 Millisekunden (DVD) platziert sich der Brenner vor dem Trio. Auch die Lesegeschwindigkeiten liegen mit 40-fach (CD) und 16-fach (DVD) über denen der bisher behandelten Kandidaten. Bei

Regionalcode

Bei der DVD wird es schon praktiziert: Filme und Abspielgeräte sind mit einem speziellen Reginal-Code versehen. Nur wenn Ihre Hardware und Software über den gleichen Code verfügen, ist eine Wiedergabe möglich. Bisher nutzen jedoch nur wenige Hollywood-Studios diese Technik, um Filme an bestimmte Regionen zu binden. Auf der Internetseite www.blurayregioncodes.com gibt es eine komplette Übersicht mit den Beschränkungen der erhältlichen Filme auf Blu-ray-Disc. Wegen des Dollar-Wechselkurses lohnen sich so auch Filmbestellungen in den USA oder Kanada. Als Geheimtipp hat sich unter Filmfreunden Australien herumgesprochen. Dort können Sie oft Filme mit deutschem Ton früher und preisgünstiger als hierzulande über das Internet bestellen.



Die Welt ist in drei Regionen unterteilt. Deutschland gehört zur Region B/2.

High-Definition auf dem PC

Um die Datenübertragung vor unbefugtem Zugriff zu schützen, verschlüsseln Anbieter den Datenstrom. Dieser als „High-bandwidth Digital Content Protection" (kurz: HDCP) bezeichnete Kopierschutz begleitet die digitalen Bild- und Tondaten vom HD-Laufwerk bis zum Ausgabegerät. Das soll das Abfangen von Daten zum Zwecke einer unerlaubten Weiterverwendung verhindern. Auch auf dem PC muss die digitale Weitergabe des Datenstroms funktionieren. Alle Komponenten, seien es Hard- oder Software, müssen den „HDCP-Handschlag" beim HD-Laufwerk, beim Betriebssystem, bei der eingesetzten Software, der Grafikkarte und dem Monitor erfolgreich vollziehen. Spielt eine Komponente nicht mit, ist die Filmwiedergabe verhindert.

Ob der PC überhaupt Blu-ray-Disc-tauglich ist, überprüfen Sie mit dem Hilfsprogramm Cyberlink BD Advisor. Die aktuelle Version lässt sich unter www.cyberlink.com/english/support/bdhd_support/diagnosis.jsp herunterladen. Sofern die Grafikkarte dem Computer bei der Wiedergabe des komprimierten Bildmaterials nicht unterstützend zur Seite steht, benötigen Sie einen leistungsstarken Prozessor – im Idealfall ein Zwei- oder Vierkernmodell. Wenn Grafikkarte oder Monitor als Schwachstellen in der Datenkette erkannt werden, kann die Wiedergabe noch gelingen. Mit einem per VGA-Kabel an den Computer angeschlossenen Monitor lässt sich, nunmehr nicht mehr digital, das Videobild einer HD-DVD ausgeben, sofern dies nicht vom Rechteinhaber für die betreffende Video-DVD untersagt wurde. Beim Ton ist es in der Regel erforderlich, nachzubessern. Im Normalfall liegt dem Blu-ray-Laufwerk nur eine OEM-Version von Power DVD Ultra (BD) bei, die sich lediglich auf die 2-Kanal-Wiedergabe des meist in 5.1 enkodierten Dolby- oder DTS-Tones versteht. Ein Aufrüsten auf eine rund 60 Euro teure Vollversion ist für Filmfans empfehlenswert.



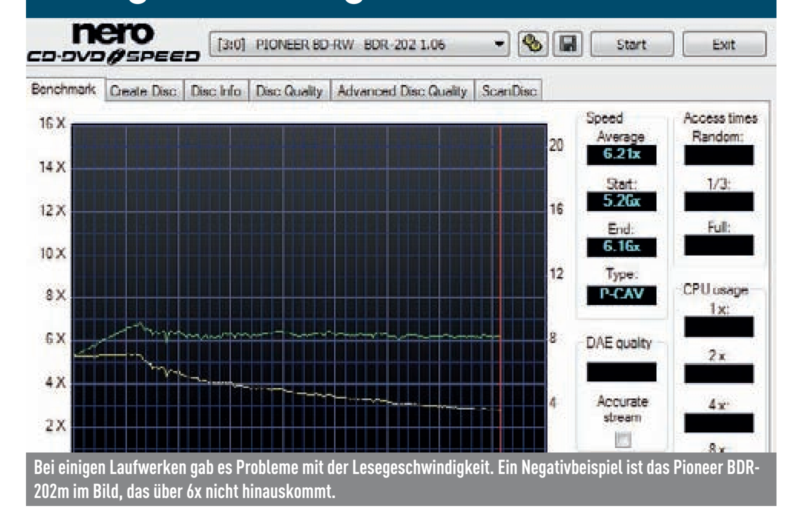
Nur wenn alle Punkte grün markiert sind, klappt die Filmwiedergabe.

Der Formatsieger – Blu-ray



Der eigentlich unnötige Formatkrieg zwischen HD-DVD und Blu-ray hat sich zugunsten von Blu-ray entschieden. Daher sollten Sie von HD-DVD-Ladenhütern die Finger lassen.

Lesegeschwindigkeit Pioneer BDR-202



Bei einigen Laufwerken gab es Probleme mit der Lesegeschwindigkeit. Ein Negativbeispiel ist das Pioneer BDR-202m im Bild, das über 6x nicht hinauskommt.

Bereinigte Rückansicht

Abgesehen vom Stromanschluss und dem SATA-Steckplatz sind die Brenner mit Blu-ray-Unterstützung sehr mager ausgestattet. Eine digitale Audioschnittstelle sucht man beispielsweise vergeblich.

den Schreibleistungen gibt sich das Gerät ebenfalls keine Blöße. Des Weiteren fällt der Lieferumfang mit SATA-Kabel, Stromadapter und Software großzügig aus.

PLEXTOR PX-B300SA: TEURES GERÄT MIT SCHREIBSCHWÄCHE

Plextor liefert mit dem PX-B300SA ein „Einsteigergerät“ für das Blu-ray-Format. Der Super-Multi-Brenner liest alle gängigen Formate einschließlich HD-DVDs und beschreibt CDs, DVDs und DVD-RAM. Oberflächen von speziellen Discs verschönert er mithilfe von Lightscribe. Auch dieses Laufwerk ist keine Eigenentwicklung, sondern nutzt Hardware von LG und gleicht dem LG GGC-H20L bis zur Frontoptik. Mit 110/124 Millisekunden für CDs/DVDs befinden sich die Zugriffszeiten auf sehr hohem Niveau. Zusammen mit der 40-fachen Lesegeschwindigkeit für CDs und der 16-fachen Geschwindigkeit für DVDs erreicht das Laufwerk eine sehr gute Leistung. Die Fehlerkorrektur arbeitet zuverlässig, ging jedoch gemächlich zu Werke. Die Schreibleistung auf den DVD+R-Testrohlingen fiel mit ungewöhnlich hohen Fehlerwerten negativ auf. Bei den DVD-R-Testrohlingen gab es hingegen keine Probleme.

FAZIT: BLU-RAY-LAUFWERKE

Fest steht: Blu-ray gehört die Zukunft. Aber lohnt sich jetzt schon der Umstieg? Zumindest mit dem Preis-Leistungs-Sieger ist das eine Überlegung wert. Für rund 100 Euro bietet der LG GGC-H20L einen sehr guten Alles-in-einem-Brenner, der als Zusatzlaufwerk in jedem PC eine gute Figur macht. Ein Allroundgerät mit Blu-ray-Schreibfähigkeiten benötigen nur sehr wenige Nutzer. Für das Authoring (Zwischenschritt zwischen der Nachbearbeitung und der Vervielfältigung) von HD-Inhalten kommt dann eher ein Gerät infrage, das das Format überhaupt schreiben kann. Das gelingt nicht allen getesteten Blu-ray-Brennern. Mit dem günstigen Pioneer BDR-202 ist man da sicher gut bedient. Bisher ist nur der Plextor PX-B920SA in der Lage, LTH-Type-Blu-ray-Discs zu beschreiben. Eines haben die Hersteller aber aus dem anfänglichen DVD-Qualitätsproblem gelernt: Die Qualität von Blu-ray-Brennungen ist nach ersten Tests schon zu Beginn der Produktlaufbahn erstaunlich gut. Thomas Köhre

LAUFWERKE

Produkt/Kategorie	PX-B920SA/Blu-ray-Brenner	GGC-H20L/Kombi-HD-Leselaufwerk	PX-B300SA/Kombi-HD-Leselaufwerk	BDRW BWU-200S/Blu-ray-Brenner
Hersteller/Webseite	Plextor (www.plextor.be)	LG (www.lge.de)	Plextor (www.plextor.be)	Sony/NEC (www.sonynec-optiarc.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 320,-/befriedigend	ca. € 140,-/gut	ca. € 260,-/ausreichend	ca. € 390,-/ausreichend
Lesen (CD/DVD/DVD-RAM)	40x/16x/5x	40x/16x/5x	40x/16x/5x	40x/16x/5x
Schreiben CD -R/-RW	40x/24x	40x/24x	40x/24x	40x/24x
Schreiben DVD +R/+RW	16x/8x	16x/8x	16x/8x	16x/8x
Schreiben DVD -R/-RW	16x/6x	16x/6x	16x/6x	16x/6x
Schreiben DVD +R DL/-R DL/-RAM	4x/4x/5x	4x/4x/5x	4x/4x/5x	4x/4x/5x
Lesen/Schreiben BR-R/BD-RE	6x/4x/2x	6x/-/-	6x/-/-	4x/4x/2x
Lesen/Schreiben HD-DVD	3x/-	3x/-	3x/-	-/-
Firmware/Schnittstelle	1.0/SATA	1.02/SATA	1.0/SATA	1.0a/SATA
Ausstattung	**1,95**	**1,95**	**1,95**	**2,00**
Cachegröße/Bitsetting	2 MByte/ja	2 MByte/ja	2 MByte/ja	8 MByte/nein
Software	Win DVD, Ulead	Cyberlink BD-Solution	Win DVD, Ulead	Cyberlink BD-Solution
Extras	SATA-Kabel, -Strom-Adapter	SATA-Kabel, SATA-Strom-Adapter	SATA-Kabel, -Strom-Adapter	SATA-Kabel, -Strom-Adapter
Eigenschaften	**1,45**	**1,25**	**1,45**	**1,60**
Lightscribe/Labelflash	Ja/nein	Ja/nein	Ja/nein	Nein/nein
LTH-Blu-ray Lesen/Schreiben	Ja/ja (2x)	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Länge des Laufwerks	19 cm	19 cm	19 cm	20 cm
Leistung	**2,39**	**2,51**	**2,44**	**2,57**
CD-/DVD-Zugriffszeit (zufällig)	109/115 ms	111/119 ms	110/124 ms	138/141 ms
Audio-CDs auslesen (Mittel)	30x	30x	30x	18x
Einlesezeit	16 Sekunden	16 Sekunden	16 Sekunden	20 Sekunden
Brenndauer CD-R	2:50 Minuten	2:49 Minuten	2:49 Minuten	3:11 Minuten
Brenndauer DVD+R	5:43 Minuten	5:41 Minuten	5:43 Minuten	5:56 Minuten
Brenndauer DVD-R	5:43 Minuten	5:47 Minuten	5:40 Minuten	6:04 Minuten
Fehlerkorrektur	9:27 Minuten	9:27 Minuten	9:27 Minuten	4:55 Minuten
Lautstärke (Sone)	3,0 Sone	3,1 Sone	2,7 Sone	4,2 Sone
DVD-Brennqualität (Plus/Minus)	Gut/gut	Befriedigend/gut	Ausreichend/sehr gut	Gut/sehr gut
FAZIT	Wertung: 2,11 + Ausstattung + Zugriffszeiten − Schreibqualität DVD+R	Wertung: 2,14 + Schreibgeschwindigkeit + Preis − Schreibqualität DVD+R	Wertung: 2,14 + Ausstattung + Zugriffszeiten − Preis	Wertung: 2,26 + Lautstärke + Schreibgeschwindigkeit − Preis

PC ACTION PREISTIPP 7-2008

Empfehlungen der Redaktion:

Plextor PX-B920SA



Die Schreibqualität des Laufwerks kostete Plextor den Top-Produkt-Award.

Der PX-B920SA-Brenner bietet zwar eine tolle Ausstattung, schwächelt aber beim Schreiben von DVD+R-Medien.

Bei dieser Hardware ist der Kunde der finale Tester, denn im PX-B920SA verrichtet noch die Firmware 1.0 ihren Dienst. Das Gerät ist erst seit wenigen Wochen im Handel erhältlich, ein möglicher Grund, warum es noch Probleme gibt. Mit der ersten Firmware liefert es bei den DVD+R-Testmedien die höchsten Fehlerwerte im Testfeld, mit den DVD-R-Testmedien (fast) die besten Werte. Was die Lesegeschwindigkeit, die Zugriffszeiten (109 Millisekunden CD/115 Millisekunden DVD), die Brennzeiten und die Ausstattung angeht, spielt das Laufwerk ganz vorn mit. Das Plextor liest CD, DVD, DVD-RAM, Blu-ray (auch LTH-Type) sowie HD-DVD-Medien und kann bis auf die zuletzt Genannten auch alle beschreiben. Es unterstützt Lightscribe und das Bitsetting bei beschreibbaren DVDs. Da die Hardware bei LG Electronics zugekauft wird, bietet der PX-B920SA die aus der Vergangenheit bekannten Plextor-typischen Zusatzfunktionen nicht.

Fazit: Der PX-B920SA ist mit 320 Euro im Vergleich zum rund 80 Euro preiswerteren Blu-ray-Brenner von Pioneer kein Schnäppchen. (tk)

GESAMTNOTE: 2,11
Preis: Ca. € 320,- **Preis-Leistg.:** Befried.

LG GGC-H20L

PC ACTION PREISTIPP 7-2008



LGs Leselaufwerk ist der ideale Einstieg in die Welt der hochauflösenden Bildformate.

Das Einstiegsmodell aus dem Hause LG überzeugt nicht nur durch gute Leistung, sondern auch mit einem unschlagbaren Preis.

Der LG GGC-H20L ist unser eindeutiger Preis-Leistungs-Sieger. Er verrichtet seine Arbeit, liest und schreibt Daten sehr schnell und überzeugt mit einer Zugriffsgeschwindigkeit von 111 Millisekunden (CD) oder 119 Millisekunden (DVD). Eine CD ist nach 2:49 Minuten beschrieben und auch eine DVD ist nach maximal 5:47 Minuten fertig. Zudem geht der LG sehr leise zu Werke, und selbst wenn er einmal laut wird, ist das Geräusch nicht unangenehm. Das einzige Manko im Test war die Schreibqualität bei den DVD+R-Testmedien. Hier lag die Fehlerhäufigkeit deutlich über dem Mittelmaß. Bei den übrigen DVD-R-und CD-R-Testrohlingen fielen die Werte hingegen ausgesprochen positiv aus.

Fazit: Für 120 Euro erwerben Sie ein leises und sehr flottes Laufwerk, das sich mit Blu-ray und HD-DVD auf beide HD-Formate versteht, alle CD- und DVD-Formate beschreibt und auch Discs mit Lightscribe verschönert. Der Lieferumfang ist mit SATA-Kabel, Stromadapter sowie Brenn- und Abspielsoftware von Cyberlink ebenfalls optimal. (tk)

GESAMTNOTE: 2,14
Preis: Ca. € 140,- **Preis-Leistg.:** Gut

LAUFWERKE

Produkt/Kategorie	BDR-202/Blu-ray-Brenner	BC-1205PT/Blu-ray-Leselaufwerk	BDC-202/Blu-ray-Leselaufwerk	SH-S183/DVD-Brenner (kein Blu-ray) (DVD-Brenner)
Hersteller/Webseite	Pioneer (www.pioneer.de)	Asus (www.asus.de)	Pioneer (www.pioneer.de)	Samsung (www.samsung.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 240,-/gut	ca. € 180,-/ausreichend	ca. € 120,-/gut	ca. € 30,-/sehr gut
Lesen (CD/DVD/DVD-RAM)	32x/12x/5x	32x/12x/5x	32x/12x/5x	48x/16x/12x
Schreiben CD -R/-RW	24x/24x	24x/24x	24x/24x	48x/32x
Schreiben DVD +R/+RW	12x/6x	12x/6x	12x/6x	18x/8x
Schreiben DVD -R/-RW	12x/6x	12x/6x	12x/6x	18x/6x
Schreiben DVD +R DL/-R DL/-RAM	4x/4x/5x	4x/4x/5x	4x/4x/5x	8x/8x/12x
Lesen/Schreiben BR-R/BD-RE	5x/4x/2x	5x/-/-	5x/-/-	-
Lesen/Schreiben HD-DVD	-/-	-/-	-/-	-
Firmware/Schnittstelle	1.06/SATA	1.03/SATA	1.04/SATA	SB03/SATA
Ausstattung	**2,15**	**2,13**	**2,15**	**2,11**
Cachegröße/Bitsetting	4 MByte/nein	4 MByte/nein	4 MByte/nein	2 MByte/nein
Software	Cyberlink BD-Solution	Cyberlink BD-Solution	Cyberlink BD-Solution	-
Extras	-	4 Schräubchen	-	-
Eigenschaften	**1,45**	**1,45**	**1,45**	**1,30**
Lightscribe/Labelflash	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
LTH-Blu-ray Lesen/Schreiben	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein
Länge des Laufwerks	18,5 cm	18,5 cm	18,5 cm	17 cm
Leistung	**2,95**	**2,95**	**2,96**	**1,69**
CD-/DVD-Zugriffszeit (zufällig)	153/154 ms	145/157 ms	153/154 ms	97/98 ms
Audio-CDs auslesen (Mittel)	24x	24x	24x	32x
Einlesezeit	18 Sekunden	16 Sekunden	17 Sekunden	14 Sekunden
Brenndauer CD-R	4:42 Minuten	4:39 Minuten	4:41 Minuten	2:57 Minuten
Brenndauer DVD+R	7:15 Minuten	7:15 Minuten	7:16 Minuten	5:29 Minuten
Brenndauer DVD-R	7:03 Minuten	7:10 Minuten	7:05 Minuten	5:36 Minuten
Fehlerkorrektur	8:38 Minuten	8:37 Minuten	8:35 Minuten	4:43 Minuten
Lautstärke (Sone)	3,4 Sone	3,9 Sone	3,7 Sone	2,4 Sone
DVD-Brennqualität (Plus/Minus)	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut
FAZIT	Wertung: 2,49 + Schreibqualität + Schreibgeschwindigkeit − Leseprobleme bei DVD	Wertung: 2,49 + Schreibqualität + Zugriffszeiten − Leseprobleme bei DVD	Wertung: 2,50 + Schreibqualität + Schreibgeschwindigkeit − Leseprobleme bei DVD	Wertung: 1,70 + Geschwindigkeit + Preis − Keine BR-Kompatibilität

präsentiert:

PCs der Welt!



www.Kostenlose-PC-Kaufberatung.de auch für Fremdprodukte!

Silentium VISTA 6850

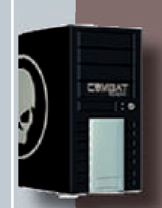


Intel Core 2 Duo 6850 3,0 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
500 GB Samsung SATA HD 16M
512 MB Nvidia GeForce 8800GTS
20X Samsung SATA/350W Silent
Windows VISTA H Premium-32b
0.7(Idle)-> 1.2 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

699.99

Silentium VISTA GTX



Intel Wolfdale 8200 2,6 GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
750 GB Samsung SATA HD 32M
512 MB Nvidia GeForce 8800GTX
20X Samsung /550W be quiet!
Windows VISTA H Premium-32b
0.4(Idle)-> 0.8 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

799.99

Silentium VISTA GX2



Intel Wolfdale 8400 3,0 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
500 GB Samsung SATA HD 16MB
1024 MB Nvidia GForce 9800GX2
20X Samsung /550W be quiet!
Windows VISTA H Premium-32b
0.9(Idle)-> 1.3 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999.99

30000P 3DMark 06



Raubtier auf leisen Pfoten !

GREY ist DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR und Deutschlands einziger PC Hersteller der Ihnen Zufriedenheit garantiert! Sie kaufen bei uns ein von unseren Spezialisten auf (Hoch)Leistung, Geräuscharmut und Langlebigkeit konzipiertes High End Produkt mit perfektem Service. Im Kaufpreis jedes COMBAT READY! PC ist das umfangreichste Garantie- und Servicepaket enthalten, das es weltweit am Markt gibt. Wir garantieren Ihnen schnellen und effizienten Service. Ihren neuen COMBAT READY! PC können Sie mit unserem Blitzversand schon morgen um 12.00* anschalten. Schneller und bequemer geht es nicht! Sparen Sie durch direkten Einkauf beim Hersteller, denn Sie kaufen Ihren COMBAT READY! PC bei uns direkt ab Werk.
Jeder COMBAT READY! PC wird bei uns von der Assemblierung über die Endkontrolle und die Verpackung von nur einem Techniker gefertigt. Unsere serverunterstützte Endkontrolle prüft bei jedem PC die Kompatibilität, Richtigkeit und Funktion. Sie erhalten eine Qualitätsurkunde, auf der unser Techniker mit seiner Unterschrift für die Qualität und Einhaltung unserer hohen Produktionsstandards bürgt.

60 Monate Garantie, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht, 3D GAMER Upgrade Garantie!

Kaufen Sie beim Testsieger!

z.B. GAMESTAR 04/07 „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“
z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 „... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“
z.B. PC MAGAZIN 01/08„ ..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet .. . Er ist schneller. .., verfügt über bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.
z.B. Windows Vista 01/08„ ..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfähig und schnell.

www.Grey-Computer .de

Besuchen Sie auch unsere Seite mit den „leisesten Serien-PC der Welt!“
Office, Multimedia und Gaming PCs mit 0.1 Sone!

848-0

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR

inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

So läuft's wie geschmiert

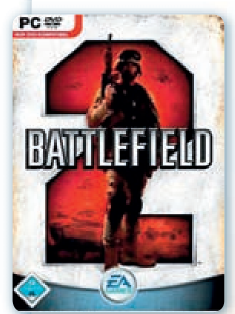
Assassin's Creed



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6750
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder Radeon HD 3870/2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da auch die Engine der PC-Portierung eine für Mehrkernprozessoren optimierte Struktur besitzt, bleibt der Spielspaß ohne Zwei- oder Vierkernprozessor auf der Strecke. Eine schnelle DX10-Grafikkarte ist ebenfalls Pflicht. Wer die Gesamtleistung verbessern will, verzichtet auf die Schatten.

Battlefield 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/ Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Bioshock



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/ Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Falls Sie bereits mit der DX9-Optik zufrieden sind, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Company of Heroes: Opposing Fronts

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkernprozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT/X1950 Pro garantiert alle Details unter DX9.

Counter-Strike: Source

- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life 2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteigersystem. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Unter DX10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikernprozessor ist Pflicht, ein Vierkernmodell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

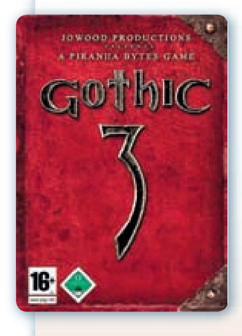
Frontlines: Fuel of War



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD2900 XT/HD3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 usus, garantiert erst ein Zweikernprozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

Gothic 3



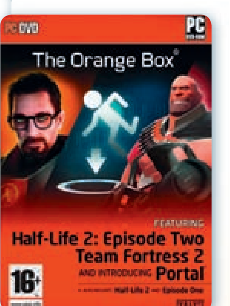
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikernmodells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



Half-Life 2: The Orange Box



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

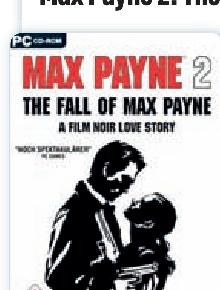
Hellgate: London



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD2900 XT/3870. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

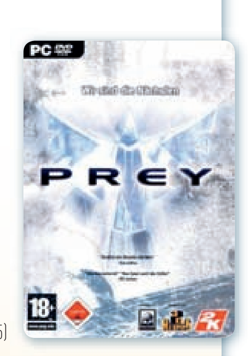


- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Actionspielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

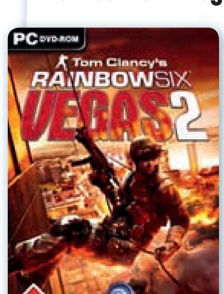
Prey

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

Rainbow Six: Vegas 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 6000+/ Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Auch im zweiten Teil läuft die *Unreal*-Engine 3 nicht zur Höchstform auf. Daher garantieren ein Zweikernprozessor und ein Grafikkarte der Mittelklasse eine ruckelfreie Terroristenhatz. Der wichtigste Tuning-Tipp: Stellen Sie die Schatten- oder Unschärfequalität auf „Sehr niedrig".



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)



Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

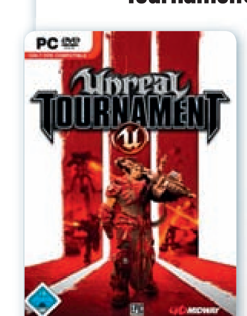
The Witcher



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Ein High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikernprozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

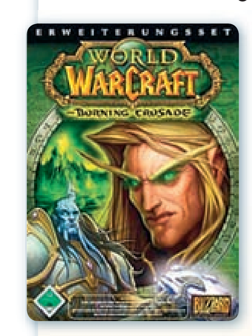
Unreal Tournament 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkernprozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung lässt sich lediglich unter DX10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 130,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,80
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 100,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 130,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39

PCI-EXPRESS-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 420,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3 [1,0 ns]	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	90,5 Fps	81,1 Fps	1,84
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 250,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3 [0,8 ns]	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	91,3 Fps	74,2 Fps	1,86
Asus EN8800GTX	ca. € 230,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,93**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 180,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	1,98
Gainward Bliss 8800GTS PCX	ca. € 180,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	648/972 MHz	128/max. 128	0,5/0,5 Sone	87,3 Fps	70,6 Fps	2,01
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 210,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3 [1 ns]	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	87,6 Fps	71,4 Fps	2,02
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,6 Fps	62,4 Fps	2,03
Asus EN8800GT	ca. € 150,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1 ns]	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,4 Fps	64,7 Fps	2,07
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 490,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3 [1 ns]	860/901 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,10
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 130,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3 [1,1 ns]	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	80,1 Fps	60,3 Fps	2,12
Gecube GC-XHD3870XTG4-E3	ca. € 160,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	797/1.197 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	72,1 Fps	50,7 Fps	2,54
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 150,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/320	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	50,8 Fps	2,57
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 130,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/828 MHz	320/320	Passiv	66,6 Fps	36,5 Fps	2,62
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 90,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 110,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 70,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**
Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX	ca. € 70,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	620/800 MHz	32/max. 32	2,3/2,3 Sone	34,2 Fps	19,2 Fps	3,73**

HAUPTPLATINEN



SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 290,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X38-DS5	ca. € 170,-	X38	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35-DS4	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 110,-	P35	F2/1.1	-	3	x16 (2), x1 (3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,43
Abit IX38 Quad GT	ca. € 140,-	X38	1.2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,51
Gigabyte P35-DS3	ca. € 75,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-E SLI	ca. € 75,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
MSI P6N SLI-FI	ca. € 70,-	Nforce 650i SLI	2.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,67
Abit IP35-E	ca. € 60,-	P35	1.1/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,72
Asrock 4Coredual-VSTA	ca. € 65,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 120,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 140,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 70,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 120,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 100,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 60,-	1x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 75,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Kingston KHX9200D2K2/2G	ca. € 80,-	2x 1.024 MB, DDR2-1150	590 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,67
Mushkin 996567+	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	570 MHz, 2,2 Volt	4-5-5-12	5-5-5-18, 2T	1,70
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 180,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 130,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	91,0 MB/s / 89,4 MB/s	2,27
Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS	ca. € 180,-	SATA 2	1.000 GB	7.200	0,6 Sone/0,7 Sone	12,7 ms	32 MB	79,6 MB/s / 78,8 MB/s	2,44
Samsung Spinpoint T166 HD501LJ	ca. € 55,-	SATA 2	500 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	2,78

LABORBERICHT

HP w2408h

HERSTELLER	PREIS
HP	Ca. € 420,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.hp.com/de	Gut

Der voll spieletaugliche 24-Zoll-Flachbildschirm (native Auflösung: 1.920x1.200) besitzt zwar nur einen D-Sub- und einen HDMI-Ausgang. Dafür fällt die Ausstattung mit einem USB-Anschluss, integrierten Boxen und vielen Einstellmöglichkeiten sehr gut aus. Für eine gute Leistungsnote sorgen 24 Millisekunden Reaktionszeit und ein Helligkeitsbereich von 90 bis 320 Candela. (fs)



GESAMT 1,99

E-Bug Wielander „Morgenstern"

HERSTELLER	PREIS
E-Bug	Ca. € 1.400,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.e-bug.de	Gut

Dieser PC-Bolide bietet eine Spitzen-Spieleleistung zum fairen Preis. Unter seiner Haube arbeitet ein AMD Phenom X4 9850 Black Edition mit 2,5 GHz und frei wählbarem Prozessormultiplikator. Dazu kommen eine Radeon HD 3870 X2, vier mal 1 MB Speicher und zwei Western-Digital-Festplatten mit 500 MB Kapazität. (fs)

GESAMT 2,07

Asus P5N-D (Nforce 750i SLI)

HERSTELLER	PREIS
Asus	Ca. € 95,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.asus.de	Sehr gut

Der zusätzliche NF200-Chip sorgt bei Asus' Nforce-750i-SLI-Platine dafür, dass zweimal 16 PCI-E-2.0-Bahnen zur Verfügung stehen. Daher bietet das P5N-D dieselbe SLI-Leistung wie die deutlich teureren 780i-SLI-Gegenstücke. Weitere Pluspunkte: Eine ordentliche Lüftersteuerung und ein sehr übertakterfreundliches BIOS. (fs)

GESAMT 1,57

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
Benq FP93GX+	ca. € 185,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 230 cd/m²	-	1,90



20 BIS 24 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 230,-	D-Sub, HDMI	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	57 bis 232 cd/m²	USB-Hub, Audio	1,97
Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll)	ca. € 335,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,00



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 125,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 55,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,65
Microsoft Habu	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,67
Logitech MX 518	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,70

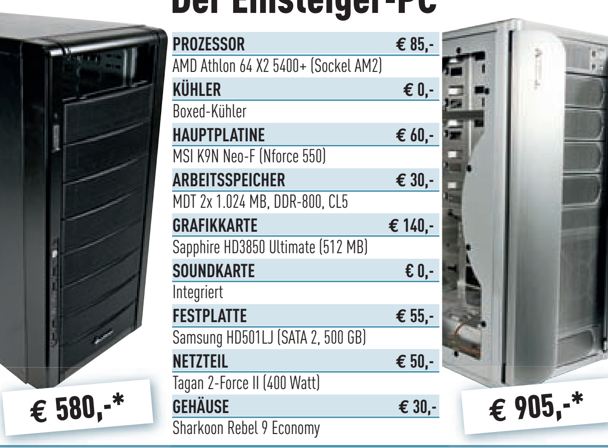


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86



ENDKRASSE PCS



Der Einsteiger-PC

€ 580,-*

PROZESSOR	€ 85,-
AMD Athlon 64 X2 5400+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	€ 0,-
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	€ 60,-
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 140,-
Sapphire HD3850 Ultimate (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	€ 55,-
Samsung HD501LJ (SATA 2, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 50,-
Tagan 2-Force II (400 Watt)	
GEHÄUSE	€ 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

€ 905,-*

PROZESSOR	€ 160,-
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 25,-
Scythe Kama Cross	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	€ 30,-
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 180,-
Asus Geforce 8800 GTS (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 55,-
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	€ 55,-
Samsung HD500LJ (SATA 2, 500 GB)	
NETZTEIL	€ 60,-
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	€ 85,-
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

€ 1.920,-*

PROZESSOR	€ 440,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	€ 190,-
Asus Maximus Formula Special Edition (X38)	
ARBEITSSPEICHER	€ 75,-
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 235,-
Zotac Geforce 9800 GTX (512 MB)	
SOUNDKARTE	€ 175,-
Auzentech X-Fi Prelude 7.1	
FESTPLATTE	€ 130,-
Samsung Spinpoint F1 (SATA 2, 1.000 GB)	
NETZTEIL	€ 115,-
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	
GEHÄUSE	€ 240,-
Silverstone TJ09	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.



xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®
ALLE XMX PC-SYSTEME INKLUSIVE DEM TOP-GAME
NEED FOR SPEED PROSTREET
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4600
BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
3072MB High End PC800 DDR2
320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
Inklusive Windows Vista® Home Premium 728,99 €
649€
oder schon ab 12€ mtl./Finanzierung 2)
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400
BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4096MB High End PC800 DDR2
2x320MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
750GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
Interne Wasserkühlung bereits installiert
18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
999€
Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078,99 €
oder schon ab 19€ mtl./Finanzierung 2)
Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zggl. Versand.
(01801) 99 40 41
0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41
MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Gewinnbeteiligung

Preise im Wert von 4.500 Euro locken! Beyerdynamic, Enermax und Leo haben die tollen Sachen zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Dieses Gewinnspiel findet mit unseren Schwestermagazinen PC Games, PC Games Hardware und SFT statt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:

BEYERDYNAMIC

Beyerdynamic, der Mikrofon- und Kopfhörerspezialist aus Deutschland, hat mit dem MMX 300 ein Hochleistungs-Headset für Gamer und Multimedia-Fans im Angebot. Der Clou: Das Headset basiert auf einem Spezialmodell, das speziell für die private Luftfahrt entwickelt wurde – dort stehen Soundqualität und Ergonomie an oberster Stelle. Dank eines Konverters ist das MMX 300 auf Wunsch auch ganz ohne Treiber über den USB-Port verwendbar.

6 x

Beyerdynamic MMX 300

Wert: € 1.800,-



beyerdynamic))))

1 x

Leo Piranha 4 Gaming „Dicker Fisch 1"

Wert: € 1.400,-





LEO

Mit dem „Dicker Fisch 1" aus der Piranha-4-Gaming-Serie von Leo könnte einem unserer Leser ein schicker Preis ins Netz gehen. Das Hochleistungs-Spiel-System ist außer mit einem Core-2-Quad-Prozessor von Intel mit vier Kernen und einer 8800-GT-Grafikkarte von Nvidia ausgestattet. Eine große 500-GByte-Festplatte und zwei GByte-Speicher runden die umfangreiche Hardware-Ausstattung ab. Leinen los und Angeln ins Wasser – diesen Fisch müssen Sie haben!

ENERMAX

Egal ob Spieler oder Multimedia-Fan – das Chakra von Enermax lässt keine Wünsche offen und besticht durch ein schickes, durch Aluminium geprägtes Design. Für viel Frischluft und eine geringe Geräuschentwicklung sorgt ein gigantischer 25-Zentimeter-Lüfter mit integrierter Regelung. Damit Sie auch das passende Netzteil zum Gehäuse haben, gibt es das Modu82+ mit Kabelmanagement oder das günstigere Pro82+ zu gewinnen. Beide Netzteilserien überzeugen darüber hinaus mit einem sensationellen Wirkungsgrad von bis zu 88 Prozent.

Wert: € 1.300,-



3 x

Enermax Pro82+ 425 Watt

6 x

Enermax Modu82+ 625 Watt



2 x

Enermax Chakra ECA-3052-BS

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Welches Beyerdynamic-Headset liefert überragenden 5.1-Sound?

a) ROFL 5.000
b) AFK 15
c) Headzone Game
d) THX 666

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **02.07.2008.**

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 10,50!

JETZT ZUGREIFEN UND:
- **KOSTENLOSES GESCHENK ABGREIFEN!**
- **VERSANDKOSTENFREI!**
- **3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!**
- **ANGEBOT NUR SOLANGE VORRAT REICHT!**



PC ACTION kocht: Volume 1 – Das erste Jahr

Ein volles Dutzend leckerer Gerichte auf dieser DVD beweisen, dass in jedem Menschen ein Koch schlummert. Während unterhaltsamer 147 Minuten lernt selbst der größte Kochtopfversager, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmal zubereitet. Kochen bis der Notarzt kommt – von Quark Wars bis Chili Diablo! Wir wollen ja nicht angeben, aber die 27 Minuten Bonusmaterial würden selbst Wladimir Klitschko umhauen.

PRÄMIEN-Nr.: 003449



USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB

Einfach nur klicken und ziehen – und schon sind alle gewünschten Dateien auf dem DataTraveler-USB-Stick abgelegt: Berichte, Bilder, Tabellen oder andere wichtige Dokumente. Der DataTraveler lässt sich an praktisch jedem Gerät mit USB-Schnittstelle einsetzen und ist damit selbst zur Datenübertragung vom Macintosh auf den PC und umgekehrt geeignet.
Lieferung solange Vorrat reicht.

PRÄMIEN-Nr.: 003362

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.



Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
- ❐ **PC ACTION KOCHT DVD (Art.-Nr.: 003449)**
- ❐ **USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB (Art.-Nr.: 003362)**

(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ______

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ______

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 19

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.





COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur/Objektleitung **Petra Fröhlich**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Alexander Frank, Michael Grill
Ständige freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, Ralph Wollner
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß, Claudia Brose, Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Herbert Aichinger

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler (c) Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2007: 520.000 Leser

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

MARQUARD MEDIA

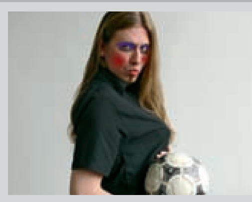
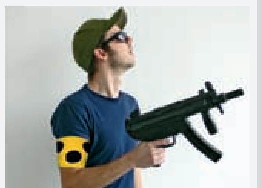
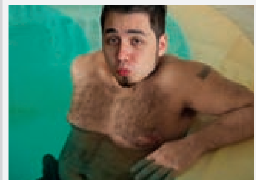
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.

PC ACTION 8/2008 ERSCHEINT AM 18. JUNI 2008

Äktschn Män
HERR DER RINGE TOP SECRET

FRODO DER DRITTE, AUS DER STERNENMITTE..
HALT DIE FRESSE GAMMLI !
MACHEN WIR UNS NICHTS VOR, DAS COOLSTE AN 'HDR' SIND DIE SCHLACHTEN!
ICH BIN DER EINE KNECHT, SIE ALLE NIEDER ZU RINGEN..
...UND GENAU DARUM GEHT ES IN DIESEM ACTION-GAME ! "BATTLEFIELD-MITTELERDE 19420"
HM!
ENTZÜCKEND !
COOL !
MEIN SCHATZ!?
ACH DU KACKE ! HIIILFEEE !
©'08 www.Gunjack.de

Die fünf schlechtesten EM-Computerspiele

 PLATZ 1 Euro 2008 Female Edition	 PLATZ 2 Behinderten-EM	 PLATZ 3 Beamten-EM	 PLATZ 4 Männer-Bauchtanz-EM 2008	 PLATZ 5 EM-EM
UM-WAS-ES-GEHT-FAKTOR				
EA veröffentlicht anlässlich der Fußball-EM in Österreich und der Schweiz eine auf 69 Stück limitierte Damenfußball-Simulation. Juhu! **5,5**	*Behinderten-EM* ist das Add-on zu *Super Marion Paralympics 2008.* (vorgestellt in PC ACTION 3/2008) mit acht neuen Disziplinen. **3,3**	Dem tollen Staatsdiener-Spiel liegt als Gimmick ein Bewegungsmelder bei! Können Sie ins Amt mitnehmen. Damit Sie wissen, wann Sie dran sind. **6,5**	Beim Nachfolger zu *Ballet Dancer 2006* und *Männer-Synchronschwimmen 2007* spielen Sie erneut einen gewissen Dennis B. aus F. bei N. **1,2**	EM heißt „Erzieherische Maßnahme" bei der Armee. Also bedeutet *EM-EM* quasi „Erzieherische Maßnahmen-Europameisterschaft". **2,2**
TOP-FEATURE-MULTIPLIKATOR				
Statt Blutgrätschen einzusetzen, dürfen Sie kratzen, beißen und an den Haaren ziehen. Jede Spielerin kann aus 2.493 Paar Schuhen wählen. **83,5**	Spaß machen Blindenbiathlon, Parkinson-Sportschießen (tolle Zuschauer-Sterbeanimationen) und das Tourette-Syndrom-Duell via Skype. **17,5**	Hindernislauf-Gaudi: Es gilt, im Büro Kollisionen zu vermeiden – zwischen den Beamten, die später kommen, und denen, die früher gehen. **87,5**	Dem Spiel liegt ein hautenger Bauchtanz-Fummel bei, der ähnlich wie der *Guitar Hero*-Controller funktioniert. Shake your body, baby! **46**	Bei *EM-EM* gilt es unter anderem, Plumpsklos mit der Zahnbürste zu reinigen und Stiefel des Feldwebels zu lecken. Auf Zeit natürlich. **25,5**
FLOP-FEATURE-DIVISOR				
Die blöden Weiber reißen sich beim Torjubel die Trikots nicht vom Körper und die Leibchen werden vom Schweiß nicht transparent. Pfui! Buh! **23,4**	Langweilig sind die Disziplinen Armamputierten-Basketball und -Handball, weil die Spiele fast immer 0:0 enden. Das gibt Abzüge! **5,2**	Die Disziplin „Wettlauf ins Tal gegen den Gletscher" ist doof! Erstens, weil es ewig dauert, und zweitens, weil der Gletscher immer gewinnt. **66,6**	Die Grafik ist zu realitätsnah! An den Figuren ist jedes Bauchhaar zu sehen und sogar die Schniepel zeichnen sich unter den engen Hosen ab, BRRR! **12**	Uns PC ACTION-Redakteure langweilt das Spiel: Toiletten putzen und Stiefel lecken müssen wir schon täglich im Büro. Gruß an den Chef. **15,5**
SPIELSPASSWERTUNG IN PROZENT				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

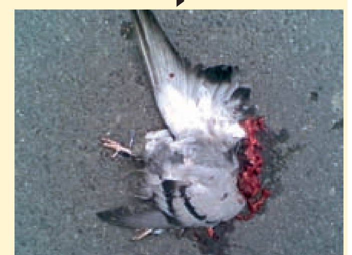
FORMEL: (Um-was-es-geht-Faktor x Top-Feature-Multiplikator) : Flop-Feature-Divisor = Spielspaßwertung in Prozent

Expeditionen ins Tierreich, Teil 1



Gern lassen sich Leser während ihres Urlaubs mit Einheimischen ablichten, damit wir Fotos im Heft veröffentlichen – so auch Nico Richter aus Dresden. Eventuellen Tierschützern sei gesagt, dass mit dem etwas schlapp wirkenden Ureinwohner auf diesem Foto natürlich alles okay ist, er ruht sich nur aus! Weil sich dieses Tier häufiger mal ausruht, heißt es ja auch Känguruh (die Schreibweise Känguru gemäß neuer Rechtschreibung ist echt für'n Popo).

Expeditionen ins Tierreich, Teil 2



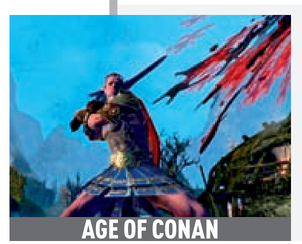
Andreas Donner schickte uns dieses tolle Foto. Danke (unsere Leser haben doch alle einen an der Waffel), vielen Dank! Jedenfalls handelt es sich um eine Taube. Vom Urlaub in Venedig. *Wahrscheinlich* jedenfalls, denn so genau lässt sich das ja nicht mehr erkennen. Eventuellen Tierschützern sei gesagt, dass mit dem Piepmatz auf dem Bild alles okay ist, es handelt sich um, äh ... einen Stunt-Vogel.

Expeditionen ins Tierreich, Teil 3



Leser Mike Oltmann schickte ebenfalls Fotos von toten Tieren. Angeblich hat er sich am „PC ACTION kocht"-Rezept Bio-chick versucht. Eventuelle Tierschützer dürfen aber beruhigt sein, mit den beiden sonnenbankgegerbten Hühnern auf dem Bild ist in Wahrheit alles okay! Das Foto beweist lediglich, dass Frauen immer mindestens zu zweit aufs Klo gehen. Oder so.

In letzter Minute*


AGE OF CONAN

Hurra, wir feiern die 150. Ausgabe der PC ACTION! Und zwar unter anderem mit dem Test zu *Age of Conan.* Diesmal sollte wirklich nichts mehr dazwischenkommen!

Außerdem ...
Obendrauf gibt's zum Jubiläum gleich zwei tolle Spiele auf DVD: Außer dem Action-Rollenspielhit *Sacred* schenken wir Ihnen einen Titel, der all diejenigen besonders freut, denen die Vollversion *Star Wolves 2* der vorliegenden Ausgabe gefällt. Was das wohl ist? Käufer der Filmausgabe reiben sich zusätzlich wegen des fulminanten spanischen Splatterkrachers *Mucha Sangre* die Hände.

* Alle Angaben ohne Gewähr

Epilog



Fränkel: Wenn ich mir diese Seite so anschaue, fühl ich mich fast wie der kleine Junge in *The Sixth Sense.*
Hesse: Noch nicht geschlechtsreif?
Fränkel: Quatsch! Angsterfüllt!
Hesse: Warum *das* denn?
Fränkel: Ich sehe tote Tiere!!!!!! MUHAHAHA, *der* war gut, nicht?
Hesse: Äh ...... *[weint]*

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. JUNI 2008

